TIETOLIPAS 279 | SKS

Kansanperinne 2.0

Sukelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin

Toimittaneet Kaarina Koski ja Tuomas Hovi



Tietolipas 279

Kansanperinne 2.0

Sukelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin

Toimittaneet
Kaarina Koski ja Tuomas Hovi

Suomalaisen Kirjallisuuden Seura | Helsinki | 2023

VERTAISARVIOITU TIEDEKIRJA
SKS
TIETOLIPAS

VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

unesco
Inscribed on
the National Register
Memory of the World

Tietolipas 279

Teos on Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran nimeämien
asiantuntijoiden tarkastama.

SKS:n julkaisujen kokoelma kuuluu
Unescon Maailman muisti -rekisteriin.

© 2023 Kaarina Koski, Tuomas Hovi ja SKS

Sarja-asu: Markus Itkonen
Kannen toteutus: Eija Hukka
Kannen kuva: Shutterstock.com / Tik.tak
Taitto: Sisko Honkala
EPUB: Tero Salmén

ISBN 978-951-858-602-2 (nid.)
ISBN 978-951-858-603-9 (EPUB)
ISBN 978-951-858-604-6 (PDF)

ISSN 0562-6129 (nid.)
ISSN 2670-2584 (verkkojulkaisut)

DOI https://doi.org/10.21435/tl.279

Teos on lisensoitu Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0
International -lisenssillä, ellei toisin mainita.
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fi)

Teos on avoimesti saatavissa osoitteessa
https://doi.org/10.21435/tl.279
tai lukemalla tämä QR-koodi mobiililaitteella.

TEHTY SUOMESSA
PRODUCERAD I FINLAND

Hansaprint Oy, Turenki 2023

Sisällys

Johdatus 2000-luvun omaehtoisen kulttuurin tarkasteluun 7
Kaarina Koski

I Kulttuurinen kierrätys ja luovuus

Vernakulaari, populaarikulttuuri ja kulttuurinen omiminen 61
Tuomas Hovi

Monimuotoinen internetmeemi ja remix-kulttuuri 93
Kaarina Koski

Metsäjooga, metsään liittyvä uushenkisyys ja kalevalaisen muinaisuuden muistaminen 134
Heidi Henriikka Mäkelä

II Performanssi ja tunne

Suomiräpin paikka, performanssi ja yhteisöt Olarissa 173
Annukka Saaristo

Stand up -komiikka ja kiusallinen yhteys 202
Antti Lindfors

TikTok-video vernakulaarina performanssina 226
Tero Ahlgren ja Kaarina Koski

III Kaupallisen ja vernakulaarin vuorovaikutus

Creepypasta ja digitaalisten yhteisöjen hirviöt 263
Toni Saarinen

Videopelien genret ja niitä määrittävät voimat 299
Jukka Vahlo

Dragon Age -pelisarja videopelien sukupuoli- ja seksuaalisuusnormien murroksessa 335
Hanna-Kaisa Lassila

Jälkisanat – kulttuurinen katse muuttuu 363
Kaarina Koski

Kirjoittajat 370
Abstract 372
Hakemisto 373

Johdatus 2000-luvun omaehtoisen kulttuurin tarkasteluun

Kaarina Koski
https://orcid.org/0000-0001-6096-8820

Kansanomainen perinne elää ajan hermolla, muuntuu yhteiskunnallisten ja teknisten muutosten mukana ja heijastaa aikansa asenneilmastoa. Folklore oli ammoin suullista, hitaasti muuttuvaa ja paikallista, mutta kirjoitustaidon myötä se sai uusia olomuotoja, ja heti tilaisuuden tullen se alkoi levitä kopiokoneiden, sähköpostin ja kännyköiden välityksellä. Vuosituhannen vaihteesta lähtien digitalisoituminen ja internet, Web 2.0 ja sosiaalinen media tekivät omaehtoisesta kulttuurista entistä monimuotoisempaa ja muuttivat sen leviämiskanavia. Nykyhetken kansankulttuuria ei voi enää tarkastella entisajan folkloren tapaan, vaan on ymmärrettävä sen nykyinen suhde teknologiaan, kaupalliseen kulttuuriin ja globaaleihin verkostoihin.[1]

Kirjan otsikossa luonnehdimme tätä kansanomaisen kulttuurin uudenlaiseksi päivittynyttä versiota nimellä *kansanperinne 2.0*. Arkikielessä *2.0* on jo kulunut fraasi mutta samalla kaikkien tuntema, perinteinen tapa viitata jonkin tuotteen, järjestelmän, ulkomuodon tai tavan uudistumiseen. Se on tyypillinen esimerkki teknologisen sanaston siirtymisestä muille elämänalueille. Internet-teknologianahan Web 2.0 on jo vanha. Se on tunnettu osallistavana ja yhteisöllisenä mutta keskusjohtoisena järjestelmänä. Sen jälkeen syntyneet, sukupolviksi 3.0, 4.0 ja 5.0 nimetyt kehityskulut edustavat verkon hajauttamista sekä yhä yksilöllisempiä, joustavampia ja sujuvampia toimintamahdollisuuksia verkkoympäristössä. Kansanomaisen kulttuurin kannalta kyseiset uudistukset ovat enää hienosäätöä jo tapahtuneeseen muutokseen. Käänteen teki nimenomaan Web 2.0, joka loi edellytykset sosiaaliselle medialle

https://doi.org/10.21435/tl.279

sekä osallistuvan ja omaehtoisen kulttuurin laajentumiselle verkkoon. Kansanperinne 2.0 on omaehtoista ja yhteisöllistä kansankulttuuria, jossa vuorovaikutus verkkoja ja tuotantoja hallitsevien kaupallisten ja valtiollisten instituutioiden kanssa on vielä vahva.

Nettiaikaan päivittynyt kansanperinne on multimodaalista ja välittyy digitaalisena salamannopeasti maailman äärestä toiseen. Paikallisen sisällön rinnalla ja sijasta se hyödyntää ylikansallista populaarikulttuuria ja kommentoi maailmanpolitiikkaa: kotitietokoneella on helppo poimia oman itseilmaisun osaksi paloja vaikkapa uutislähetyksistä tai kaupallisista TV-sarjoista. Vaikka vuorovaikutusta tuottajien ja yleisön välillä on aina ollut, se on tullut 2000-luvulla näkyvämmäksi ja intensiivisemmäksi. Nykykulttuurissa yhtenevät kulttuurituotannon alueet, jotka aiemmin miellettiin erillisiksi. Samat populaarit aihelmat voivat saada ilmauksensa puheessa, kirjoitettuina, kuvina, videoina, kaupallisesti tuotetuissa elokuvissa ja sarjoissa, kehollisesti imitoituina tai vaikkapa koruommeltuina – ja kaikista näistä muodoista tehdään julkaisuja sosiaaliseen mediaan. Video- ja blogialustoilla kukkii erilaisten ilmaisutekniikoiden, uusien kansanomaisten genrejen sekä yksilöllisten ja vaihtoehtoisten näkemysten kirjo, eikä laaja levikki ole pelkästään tuotantoyhtiöiden yksinoikeus.

Tätä 2010-luvulla kiihtynyttä kehitystä on luonnehdittu kulttuurin demokratisoitumiseksi. Sillä on nähty myös huolestuttavia puolia. Nettipohjaisissa verkostoissa valtakulttuurin kontrollin ulottumattomissa asiantuntijatietoa haastavat terveyskäsitykset – kuten rokotekriittisyys – salaliittoteoriat, populistiset ja väkivaltaisetkin liikkeet syntyivät ja vahvistuivat helposti. Kansanomainen tai *vernakulaari* ei kuitenkaan ole pelkästään paennut tai haastanut instituutioita vaan myös sulautunut osaksi niiden tuotantoa ja käytäntöjä. Sosiaalisen median alustat ja omaehtoinen julkaiseminen ovat osittain ammattimaistuneet. Osallistavat käytännöt ja kulttuurituotannon joukkoistaminen toivat käyttäjälähtöiset mediasisällöt myös osaksi kaupallista kulttuurintuotantoa. Tuottajan ja kuluttajan väliset rajat hämärtyivät, ja kansanomainen ja institutionaalinen sekoittuivat toisiinsa. 2000-luvun kansanomainen kulttuuri on

https://doi.org/10.21435/tl.279

monella tavalla hybridistä: siinä yhdistyvät toisiinsa kaupallinen ja omaehtoinen, yhteisöllinen ja yksilöllinen, digitaalinen ja kehollinen sekä globaali ja paikallinen. Sitä on myös tarkasteltava näiden vuorovaikutussuhteiden näkökulmasta huomioiden ajalle tyypilliset yhteisöllisyyden muodot, viestintäkanavat, arvot ja jännitteet.

Tässä teoksessa rakennamme analyyttisen yleiskuvan 2000-luvun kansanomaisesta kulttuurista ja sitä muovaavista tekijöistä. Erilaisten genrejen ja osallistumisen muotojen kuten internetmeemien, videopelien, rap-musiikin, metsäjoogan ja creepypastan kautta lähestytään populaareja ja kansanomaisia itseilmaisun muotoja, käytäntöjä ja merkityksenantoja, jotka ovat erottamattomassa suhteessa jälkimoderniin yhteiskuntaan ja sen ehdoilla tuotettuihin mediasisältöihin. Kaupalliseenkin tuotantoon kiinnittyvien kulttuuri-ilmiöiden tarkastelu kansanomaisina on koko teoksen läpäisevä johtoajatus. Se merkitsee tarkastelun kohteena olevien ilmaisukulttuurien ja käytäntöjen ymmärtämistä yhteisöllisiksi ja jatkuvasti muuntuviksi sekä niiden lähestymistä osallistumisen, luovan itseilmaisun, samastumisen ja omiksi koettujen tulkintojen tasolta. Kirjan luvut järjestyvät kolmeen temaattiseen osioon. Ensimmäisessä niistä perehdytään kulttuuriseen kierrätykseen ja luovuuteen, toisen teemana ovat performanssi ja tunne, ja kolmannessa syvennetään näkökulmaa kaupallisen ja vernakulaarin väliseen vuorovaikutukseen. Tässä kirjan johdannossa taustoitan teemaosioita esittelemällä käsitteitä ja tutkimusnäkökulmia sekä luomalla katsauksen niihin yhteiskunnallisiin, kulttuurisiin ja teknologisiin prosesseihin, joiden tuloksena kansanomainen kulttuuri on päivittynyt uudenlaiseen muotoonsa.

Perinne – omaa ja yhteistä

Nykykulttuurin tarkastelu perinteenä perustuu siihen, että kulttuurinen aines välittyy käyttäjältä ja tulkitsijalta toiselle ja näin ollen toistuu ja jatkuu. Suomen kielen *periä*-verbi merkitsee vastaanottamista muilta ihmisiltä, ja vastaavasti kansainvälisen *traditio*-sanan

https://doi.org/10.21435/tl.279

taustalla oleva latinan sana *tradere* merkitsee siirtämistä ja eteenpäin antamista. Perinteeksi voidaan ymmärtää joko ne konkreettiset kulttuuriset objektit kuten rituaalit, käytännöt, tarinat tai ilmaisun kaavat, jotka välittyvät eteenpäin, tai se prosessi, jossa ihmiset valikoivat ja merkityksellistävät jotakin jo aiemmin olemassa ollutta ja näin muokkaavat omaa suhdettaan yhteisöönsä ja menneisyyteensä. Näitä on tarkasteltu nykypäivänkin osalta myös folklorena. (Bauman R. 1992, 31–32; Oring 2003, 24.)

Omalle ajallemme on tyypillistä sekä kulttuurin nopea kierto että nopea muutos. Perinnettä ei leimaa ensisijaisesti pitkä ikä, vaan jatkuvuuden ytimenä ja motivaationa voivat olla perinteen välittymiseen liittyvät sosiaaliset yhteydet. (McNeill 2013, 176.) Esimerkiksi *Star Trek* -aiheisia meemejä viljelevää netin käyttäjää ei todennäköisesti motivoi ensisijaisesti se, että sarjaa julkaistiin jo 1960-luvulla, vaan mahdollisuus kokea yhteisyyttä ja jakaa ajatuksia muiden siitä kiinnostuneiden kanssa. Yhteisössä jo ennestään tutut aihesisällöt ja yhteisön arvostamat ilmaisukeinot ovat perinnettä, jonka käyttö ilmaisee halua kuulua ryhmään. Perinne on yhteistä, sillä se toimii yhdyssiteenä niiden ihmisten välillä, jotka tuntevat sen, käyttävät sitä ja kokevat sen omakseen. Omaksi kokeminen voi perustua yksinkertaisesti mieltymykseen, mutta perinteen muokkaaminen omanlaiseksi, siihen osallistuminen ja sen kehittäminen syventävät tunnetta myös omistajuudesta. Perinne voidaankin ymmärtää jonkin ryhmän – kuten jonkin etnisen ryhmän tai alakulttuurin – henkiseksi tai kulttuuriseksi omaisuudeksi, jolla se voi ilmaista omaa identiteettiään ja erottua muista ryhmistä. Jos perinne on kehittynyt ryhmän jäsenten yhteistyön ja elämäntavan tuloksena, esiin nousee myös kysymys, onko ulkopuolisilla oikeus ottaa sitä käyttöönsä. (Noyes 2009, 245–248.) Kritiikkiä kulttuurisesta omimisesta on esitetty erityisesti silloin, kun valtaväestö käyttää omiin tarkoituksiinsa vähemmistön perinnettä tai kulttuuriperintöä tai kun kaupalliset yhtiöt tekevät voittoa hyödyntämällä etnisten vähemmistöjen traditioita, joilla ei ole tekijänoikeussuojaa. (Ks. Tuomas Hovi tässä teoksessa.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Elävä perinne ei ole muuttumatonta. Perinteenä välittyviä kertomuksia, kuvia, hahmoja, sanontoja, melodioita tai videopätkiä käytetään viestinnässä tilanteen tai oman mielen mukaisesti. Variaatio voi olla tilannekohtaista, kun perinteistä ilmaisua sovitetaan käsillä olevaan asiayhteyteen, tai pysyvää, kun uudet yleisöt taikka muuttuvat tilanteet ja ympäristöt asettavat sille uudenlaisia vaatimuksia. Yksilöiden tekemät yksittäiset innovaatiotkin voivat jäädä pysyviksi, jos ne läpäisevät kollektiivisiin mieltymyksiin perustuvan seulan. (Honko 1979.) Perinteen pysyvyyden sijaan tutkija voi ottaa lähtökohdakseen kulttuurin jatkuvan muutoksen ja kysyä, miksi jotkin piirteet muutoksesta huolimatta säilyvät, toistuvat ja siirtyvät eteenpäin (Oring 2003, 26). Nykyajan nopeasti muuttuvassa kuva- ja tekstivirrassa perinteeksi hahmottuu ensisijaisesti saman aihelman tai idean toistuminen, vaikka sen muoto, merkitys tai konteksti saattavat samalla vaihdella merkittävästi. Vastaavasti perinnettä on tietty ilmaisunmuoto tai genre, jolla välitetään mitä erilaisimpia sisältöjä. Tämä teos keskittyy ensisijaisesti kansanomaisiin traditioihin, mutta kaikki perinteet sinänsä eivät ole kansanomaisia: ajatellaanpa vaikka länsimaisen maalaustaiteen traditiota tai akateemisia traditioita.

Kansanomaisen perinteen tutkijoiden keskeinen kiinnostuksen kohde on ollut perinteen leviäminen. Folkloren tutkimuksessa oli 1900-luvulla pitkään vallalla evolutionistinen ajatus perinteen diffuusiosta, maantieteellisestä leviämisestä ikään kuin luonnollisena entiteettinä, joka syntyy ja kehittyy kansan parissa omien lakiensa mukaisesti. Perinteeseen liitettyjä biologisia metaforia alettiin pitää vanhanaikaisina ja yksinkertaistavina viimeistään 1960-luvulta lähtien, kun tutkimus alkoi kohdistua yhteisöihin perinteen välittäjinä sekä perinteen sopeutumiseen, käyttöön, auktoriteettiin ja merkityksiin. (Anttonen 2009, 4; Hafstein 2001; Noyes 2009, 237; Honko 1979.)

1900-luvun lopulla ihmistieteiden ulkopuolelta biologiasta alkunsa saanut meemiteoria on tuonut takaisin kertaalleen hylätyn ajatuksen kulttuuristen yksiköiden omalakisesta leviämisestä. Siinä

https://doi.org/10.21435/tl.279

kulttuurin evoluution katsotaan tapahtuvan meemien välisessä kilpailussa, ja ihmisyhteisöt jäävät sivuosaan meemejä kopioivina populaatioina. (Oring 2014, 440–442.) Meemiteoria ja epidemiologiset mallit keskittyvät perinteen välittymisen kysymyksissä siihen, millaiset ominaisuudet itse perinnetuotteissa kuten vaikkapa saduissa saavat ihmiset käyttämään niitä aina uudelleen uusina versioina ja muotoina. Kun mukana on kognitiivinen näkökulma, meemien leviämistä tarkastellaan niiden ylikulttuurisena mentaalisena tarttuvuutena. (Zipes 2006, 2–13.) Richard Dawkinsin kehittämää meemiteoriaa on kritisoitu muun muassa siitä, että kulttuurisilla yksiköillä eli meemeillä kaavaillaan olevan itsenäinen toimijuus, omia intressejä sekä moraalisia arvoja riippumatta niitä käyttävien yhteisöjen ja yksilöiden panoksesta (Schrempp 2009). Kiistoissa on kyse olennaisista eroista tiedonintresseissä sekä kulttuurin ja perinteen määrittelyssä. Folkloristiikassa vahva yhteisökeskeinen paradigma on painottanut sosiaalisia tekijöitä perinteen välittymisen perustana, kun taas meemiteoria haastaa näkemään toistumisen taustalla perinteen omat ominaisuudet (Anttonen 2009, 4–5).

Myös ilman epidemiologista mallia on tärkeää kysyä, mikä tekee toistuvista ilmaisuista suosittuja. Mediatutkijat ovat kartoittaneet esimerkiksi suosituimpien verkkomeemien yhteisiä piirteitä. (Shifman 2014, 74–76.) Arkikäytössä meemin käsite on sittemmin irronnut meemiteoreettisesta yhteydestään, ja leviämisen ohella siihen liittyy oletus tietynlaisista muodoista, sisällöistä ja asenteesta (ks. Kaarina Koski tässä teoksessa). Samantapainen juopa tieteellisen ja arkikielisen käytön välillä pätee perinteen käsitteeseen, jonka arkiset merkitysyhteydet eivät perustu niinkään välittymiseen vaan kiertyvät tutun, turvallisen ja konservatiivisen ympärille.

Arkikielessä perinteellä tarkoitetaan usein jotain pitkäkestoista tai vanhaa, kuten pitkään jatkuneita tapoja ja käytäntöjä. Myös tutkimuksessa perinteellä on vanhastaan tarkoitettu nimenomaan sukupolvelta toiselle välittyvää kulttuurista tietoa ja taitoa (Anttonen 2009, 2). Perinteen käsite syntyi vastakohdaksi modernille, joka merkitsi yksilöllistymistä, kehitystä, muutoksia ja erityisesti 1700-luvulta lähtien voimistuneita uudistuksia. Perinne oli

https://doi.org/10.21435/tl.279

paikalleen jämähtänyttä maaseutukulttuuria, takapajuisuutta ja muutosvastarintaa, joka kuitenkin herätti myös mielikuvia aitoudesta ja siten tarpeen säilyttää omaleimaisia kulttuurimuotoja kansallisen identiteetin tueksi ja kansallisvaltioiden rakentamiseen. (Anttonen 2005, 31–35; Bauman R. 1992, 30–31; Noyes 2009, 236, 239–241; Oring 2003, 32.) Jatkuvuudelle annettu arvo ei kuitenkaan rajoitu aikaan ennen länsimaista demokratiaa, koululaitosta, teollistumista, joukkoviestintää, sähkövaloa ja muoviämpäreitä. Monet moderninkin maailman käytännöt ovat traditioita, hyviksi havaittujen käytäntöjen toistoa, ja myös modernissa on vastaavasti sellaisiakin traditioita, joita ei haluta jatkaa.

Modernin kypsyessä jälkimoderniksi on havaittu suurten kahtiajakojen sijaan valikoituja kulttuurisia jatkuvuuksia ja katkoksia ja todettu, ettei perinne olekaan kritiikitöntä vanhan toistamista vaan tärkeiksi koettujen piirteiden nostamista esille, jatkamista ja merkityksellistämistä nykyhetkessä. Se ei ole menneisyyttä vaan menneisyyden läsnäoloa nykyhetkessä ja kollektiivisia malleja, jotka muokkaavat toimintaa ja sosiaalista todellisuutta. (Anttonen 2005, 35–37; Noyes 2009, 243–245; ks. myös Heidi Mäkelä tässä teoksessa.) Tällaiset muotoilut liittyvät nykyään keskusteluun kulttuuriperinnöstä. Kulttuuriperinnöksi nimetään ensinnäkin erityisen tärkeiksi koettuja perinteitä, joilla on nykypäivänäkin merkitystä jollekin ihmisryhmälle, sekä toiseksi kulttuurikohteita, joiden säilyvyys ja jatkuvuus halutaan turvata. Suomessa Museovirasto vastaa kulttuuriperinnön säilymisestä, pitää listaa sekä aineellisesta että aineettomasta kulttuuriperinnöstä ja myöntää valtionavustuksia niiden olemassaolon tukemiseksi. (Marsio ja Kivilaakso 2017, 7–8; Matikka ja Metsälä 2021.) Kulttuuriperinnön, sen suojelun, kaupallisen hyödyntämisen ja omistajuuden kysymyksiin keskittyy oma tutkimusalansa, kulttuuriperintötutkimus (esim. Smith 2007), johon emme syvenny tässä.

Toisin kuin kulttuuriperintönä, perinteenä voidaan tarkastella mitä tahansa kulttuurisia jatkuvuuksia riippumatta siitä, onko niillä erityistä arvoa yhteiskunnalle tai osallistujilleen tai kiinnostaako ketään niiden säilyminen. Folkloristit lähestyvät perinteinä

https://doi.org/10.21435/tl.279

kansanomaisia kulttuuri-ilmiöitä ja niissä ilmeneviä kulttuurisia yhteyksiä, identiteettejä, jatkumoita ja katkoksia. Perinteen ja folkloren käsitteet samastetaan usein toisiinsa. Folkloren ominaisuuksina on pidetty kansanomaisuutta, kaavamaisuutta ja variaatiota, luovuutta ja esteettisyyttä, yhteisöllisyyttä sekä anonyymisuutta, mutta määritelmät ovat vaihdelleet tutkimusparadigmasta riippuen. Katse on kohdistunut folkloresta objekteina tai teksteinä kohti välittymisen ja merkityksenannon prosesseja ja edelleen sosiaalisia käytäntöjä. (Määritelmistä ja niiden muutoksista esim. Bronner 2016; Oring 2003; Koski 2011, 19–21; Tieteen termipankki: folklore.)

Folklore ei siis ole tarkoin määriteltävissä oleva entiteetti, vaan kyse on tutkijoiden kiinnostuksesta tietyntyyppisiä kansanomaisen toiminnan, ilmaisun ja tulkinnan yhteisöllisiä prosesseja kohtaan. Kiinnostavaa on se, miten samankaltaiset kulttuuriset toiminnot ja ilmaisut välittyvät, leviävät, valikoituvat, muuttuvat, saavat uudenlaisia merkityksiä ja muotoja ja ehkäpä katoavatkin, kun niillä ei ole enää annettavaa käyttäjilleen. Nämä prosessit väistämättä muuttuvat kulttuurin muuttuessa. Oman lisänsä ovat 2000-luvulla tuoneet kansanomaisen perinteen digitaaliset muodot ja median rooli välittymisen ketjussa. Myös perinnettä tuottavat ja ylläpitävät yhteisöt ovat laajenneet suhteellisen kiinteistä paikallisyhteisöistä myös väliaikaisiksi ja väljiksi verkostoiksi, joissa syntyneiden perinteiden ilmauksia käytetään yhä enemmän oman sosiaalisen identiteetin ilmaisemiseen ja muokkaamiseen. Digitaalisten verkostojen synty ei kuitenkaan ole merkinnyt kasvokkaisyhteisöjen ja suullisen esittämisen katoamista, vaan itseilmaisu jatkuu kaikissa mielekkäiksi koetuissa muodoissaan sekä verkossa että sen ulkopuolella.

Vernakulaari

Tutkimuksessa käytetään kansanomaisen rinnalla nykyään usein kansainvälistä vernakulaarin käsitettä. *Vernakulaarilla* tarkoitetaan kansanomaista, epävirallista, paikallista, omaehtoista tai arkipäiväistä erotuksena institutionaalisesta, virallisesta, ylikansallisesta,

https://doi.org/10.21435/tl.279

kaupallisesta tai standardoidusta. Sen avulla vältetään *kansa*-alkuisiin termeihin helposti liittyvä mielikuva kansan ja eliitin välisestä jyrkästä erosta tai ”kansaan” kuulumisesta syntyperäisenä ja pysyvänä ominaisuutena. Nykyaikana yksilöillä on joustavampia rooleja, eikä instituutioiden ulkopuolella toimivia yhteisöjä ja yksilöitä ole aina luontevaa kutsua kansanomaisiksi. Etenkin verkkoympäristöissä vernakulaari kulttuuri ja diskurssi nousevat instituutioiden katveesta monin tavoin ja monilla tahoilla. Tutkimuskäsitteenä vernakulaari auttaa ilmaisemaan, millaisista asemista ja millaisilla asenteilla kulttuurisia ilmaisuja ja käytäntöjä toteutetaan. (Fingerroos, Hämäläinen ja Savolainen 2020; Koski ja Turtiainen 2020; Noyes 2012, 15–16, 19.)

Vernakulaaria on määritelty kansankulttuuriin rinnastuen pääosin yleiseksi, alisteiseksi ja paikalliseksi kulttuuriksi. Yleinen vernakulaari merkitsee tavallista ja kaikkien ulottuvilla olevaa suuren yleisön kulttuuria, joka toimii yleisen mielipiteen ja arkijärjen lähteenä. Alisteisuus viittaa yhteiskunnassa heikossa asemassa olevien tai vähemmistöjen sorrettuun tai marginaaliseen kulttuuriin. Alisteiseen vernakulaariin liittyvä vastakulttuurinen asenne voi olla positiivista identifioitumista omaan ryhmään valtakulttuurin ulkopuolella. Kääntöpuolena on usein valtakulttuurin tai muiden ryhmien esittäminen omaa ryhmää huonompina, esimerkiksi parempiosaisten esittäminen epäluotettavina tai moraalittomina. (Howard 2008a, 493–495; Noyes 2012, 18; Koski ja Turtiainen 2020, 86.) Siinä korostuu oman eli sisäryhmän ja vieraan eli ulkoryhmän välinen ero, jolloin lojaalius omaa ryhmää kohtaan voi edellyttää erottautumista toisesta ryhmästä tai vihanpitoa sitä kohtaan (Allport 1979). Vernakulaarin paikallisuus tarkoittaa paikallista kokemusta, ajattelutapaa ja intressejä, joilla on merkitystä vain omassa lähipiirissä. Sitä voidaan pitää näköalattomuutena ja osattomuutena julkisista resursseista mutta myös aitoutena ja omaleimaisuutena, joka voi etenkin internetin myötä kytkeytyä myös laajempiin kulttuurisiin yhteyksiin. (Howard 2008a, 493; Howard 2008b, 194; Knuuttila 1992, 70; Koski ja Turtiainen 2020, 86–87; McLaughlin 1996, 6.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Folkloristi ja mediatutkija Robert Glenn Howard on korostanut vernakulaarin hybridisyyttä. Se tarkoittaa, että institutionaalinen ja omaehtoinen eivät ole toisistaan irrallisia ja erillisiä kulttuurisen toiminnan alueita. Tosiasiassa ne sekoittuvat monin tavoin ja ovat monimutkaisessa riippuvuussuhteessa toisiinsa. Nykykulttuurissa hybridisyys on erityisen korostunutta. Digitaalisissa ympäristöissä vernakulaari ilmaisu hyödyntää instituutioiden ylläpitämiä verkkoyhteyksiä, kaupallisia palvelimia ja laitteistoja. Myös ammattimaisesti tuotettuja sisältöjä käytetään vernakulaarissa ilmaisussa paljon. Esimerkiksi kuvallisten meemien pohjana on usein elokuvista tai uutisvirrasta otettuja kuvia. Vernakulaari kuitenkin erottautuu aktiivisesti instituutioiden tuotannosta sisällöllisin ja tyylillisin keinoin. Erottautuminenkin on instituutioon muodostetun suhteen määrittelyä ja samalla osallistumista siihen. Tällainen dialogi tekee kaikesta vernakulaarista väistämättä hybridistä. (Howard 2008a, 495–499; Howard 2008b, 195, 203; Koski ja Turtiainen 2020, 87–88.) Howardin näkemyksessä korostuu alisteinen vernakulaari, jossa oman ja ei-oman välille tehdään jatkuvasti eroa.

Vernakulaarin hybridisyys ei ilmene pelkästään siten, että yleisö hyödyntää ja tulkitsee kaupallista tuotantoa omassa itseilmaisussaan tai määrittelee omaa identiteettiään kaupallisista tuottajista erilliseksi. Myös kaupallisessa tuotannossa tulkitaan uudelleen vernakulaareja genrejä ja ilmiöitä. Puhutellakseen valitsemiaan ihmisryhmiä mainostajat ja poliittiset toimijat hyödyntävät vernakulaaria tyyliä ja käyttävät esimerkiksi meemejä tai populistista retoriikkaa. Kaarina Koski ja Riikka Turtiainen ovatkin lähestyneet vernakulaaria rekisterinä eli tilannekohtaisesti omaksuttuna tyylilajina, joka ei suoraan riipu yksilön sosiaalisesta asemasta vaan tilanteesta ja valinnoista. Vernakulaari rekisteri ilmaisee vertaisuutta viestin vastaanottajien kanssa sekä instituutioista erillistä asemaa. Se on luonteva tyylilaji samaan yhteisöön tai ryhmään kuuluvien välisessä epämuodollisessa viestinnässä, mutta kun valtakulttuurin edustaja sovittautuu vernakulaariin rekisteriin, vertaisuus on usein vain näennäistä. Vernakulaarin diskurssin jäljittely – esimerkiksi nuorisokielen käyttö kasvatus- tai markkinamielessä – ei onnistu helposti, vaan yritys

https://doi.org/10.21435/tl.279

voi kääntyä itseään vastaan. Vernakulaari rekisteri toimii kuitenkin tehokkaasti esimerkiksi populistisessa retoriikassa, jossa poliitikot käyttävät kansanomaisia sanontoja tai internetin alakulttuurin suosimia emojeita. Suomessa malliesimerkki tästä on perussuomalaiset, jotka ovat hyödyntäneet viestinnässään nettikeskusteluille ominaista vernakulaaria rekisteriä ja vetäneet näin rajaa sen hallitsevien ja ulkopuolisten välille. Samalla he ovat esiintyneet vallankäyttäjistä poikkeavana ryhmänä, vaikka he toimivat muiden poliitikkojen kanssa samoissa kunnan ja valtion toimielimissä, kuten eduskunnassa. Hybridisen diskurssin avulla linjataan omaa asemaa ja omia sidoksia, tehdään eroja ja luodaan myös vertaisuuden tunteita. (Koski ja Turtiainen 2020, 88, 90, 94–95.)

Vernakulaarin tyylilajin tavoiteltavuus johtuu sen erityisestä auktoriteetista. Vernakulaari auktoriteetti on arvovaltaa ja uskottavuutta, joka perustuu tavallisuuteen ja perinteisyyteen sekä asemaan instituutioiden ulkopuolella: siihen, ettei edusta ulkoa asetettuja intressejä vaan vertaisryhmän kokemusta ja omaksi koettuja vaihtoehtoja. Noudattaessaan yhteisön tuntemia ja hyväksymiä ilmaisu- ja toimintatapoja kulttuuria tuottava yksilö samalla hyödyntää niiden vernakulaaria auktoriteettia, joka on toistumisen legitimoimaa – toisin sanoen hyödyntää ryhmän omaa perinnettä. (Howard 2013, 73–74, 80.)

Robert Glenn Howard on korostanut sitä, että vernakulaari auktoriteetti voimauttaa käyttäjäänsä, jonka toimijuus suhteessa instituutioon olisi muuten heikko. Esimerkiksi kansanparantajan toimijuutta vahvistaa paikallisen folkloren vernakulaari auktoriteetti tai katolisessa uskossa olevien homoseksuaalien toimijuutta vahvistaa vernakulaari verkosto, joka luo hyväksyvää ilmapiiriä oman uskonnollisen ja seksuaalisen identiteetin yhdistämiselle (Howard 2013, 72–73, 83–87). Osallistavien sosiaalisen median alustojen kuten blogien, keskustelupalstojen ja nettisivujen yhteyteen muodostuvissa *vernakulaareissa verkostoissa* syntyy institutionaalisesta poikkeavia diskursseja. Niillä voi olla positiivinen potentiaali tiedon ja vertaiskokemuksen lähteinä, mutta toisaalta kommunikaatio ja vaikutteet voivat yksipuolistua: erilaiset ihmiset ajautuvat omiin

https://doi.org/10.21435/tl.279

kupliinsa, ja yhteiskunnallinen keskustelu fragmentoituu. (Howard 2013, 82–83, Räty 2019: 23–24.)

Instituutioiden ulkopuolella olevat voivat erillisyytensä korostamisen sijaan suuntautua myös instituutioita kohti. Tällaista on useiden somevaikuttajien eli influensserien hybridinen toimijuus. He pyrkivät säilyttämään vernakulaarin auktoriteettinsa ja vertaisuuden imagonsa samalla kun tekevät kaupallista yhteistyötä ja ammattimaistuvat sosiaalisen median sisällöntuottajina. Se edellyttää vernakulaarien genrejen hyvää hallintaa sekä laskelmoidun amatöörimäistä ja henkilökohtaista ilmaisua. Somevaikuttajan ammattimaistuminen ja seuraajakunnan vakiintuminen käytännössä lisäävät myös hänen vernakulaaria auktoriteettiaan, kunhan tyylilaji pysyy hallinnassa. (Koski ja Turtiainen 2020, 87; 96–101).

Median ja kansankulttuurin erilliset menneisyydet

Nykyaikainen kansankulttuuri on hybridiä, minkä vuoksi se sijoittuu tutkimuksessa kulttuurien tutkimuksen ja mediatutkimuksen risteyskohtaan. Karkeasti jaotellen kulttuurien tutkimuksessa, erityisesti folkloristiikassa, on tutkittu kansanomaisia käytäntöjä, diskursseja ja perinnelajeja. Mediatutkimus puolestaan on kohdistunut joukkoviestinnän tuotantoon ja vastaanottoon erityisesti tuottajien, instituutioiden ja vallankäytön näkökulmasta. Sosiaalisen median ja nykykulttuurin äärellä kulttuurien tutkijoiden on täytynyt perehtyä myös median toimintamekanismeihin ja mediatutkijoiden vastaavasti kääntää katseensa yhä enemmän osallistuvan yleisön suuntaan. Internetkulttuurien ja sosiaalisen median tutkimuksessa yhdistyvät nykyään jo monet alat talous ja tekniikka mukaan lukien.

Sekä kulttuurin että viestinnän tutkimuksessa vallitsi pitkään näkemys kaupallisen populaarikulttuurin ja kansankulttuurin välisestä jyrkästä erosta, jopa vastakohtaisuudesta. Sosiologisesti suuntautuneessa viestinnän tutkimuksessa omaksuttiin Frankfurtin koulukunnan kriittisiä näkemyksiä kapitalistisesta, ylhäältä ohjatusta massakulttuurista, joka syrjäyttää kansanomaisen luovuuden

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja kriittiset äänet ja alistaa ihmiset passiivisiksi kuluttajiksi television ääreen. Kansankulttuurin sen sijaan katsottiin syntyvän paikallisyhteisön omilla ehdoilla ja perustuvan osallistumiseen ja välittömään vuorovaikutukseen. (Benkler 2006, 295–296; Bird 2006, 344–345; Fiske 1987, 38–39.)

Samoin perustein myös folkloristiikassa oli vielä 1970-luvulla lähtökohtaisesti tapana määritellä massakulttuuri omaehtoisen ja aktiivisen kansankulttuurin vastakohdaksi. Populaarikulttuurin ja median välittämiä aineksia, jotka päätyivät yhteiseksi omaisuudeksi ja kansanomaiseen itseilmaisuun, ei mielletty oikeaksi folkloreksi, vaan niistä käytettiin *poploren* ja *medialoren* kaltaisia käsitteitä (ks. Saarikoski 2009, 15–19; Koski 2011, 22). Medialorea tarkasteltiin ”joukkotiedotuksen folklorenomaisena jälkikäyttönä”, joka on nopeasti leviävää mutta kertakäyttöistä kulutustavaraa (Julkunen 1989, 49, 61). Vaikka samankaltaisuutta esimerkiksi satujen ja elokuvien välillä pidettiin merkittävänä, oletuksena oli, että suulliseen esitykseen verrattuna elokuva on muuttumaton eikä kutsu vuorovaikutukseen. Katsottiin myös, että toisin kuin folklore, poplore ei ole aidon kansanomaista vaan elää ”’epäaitojen’ koneellis-teknisten muistinvahvistajien varassa”. (Kuusi 1974, 11–12, 20.) Lasten satujenkerronnasta 1980- ja 1990-luvuilla tehdyt tutkimukset osoittivat, etteivät elokuvaversiot vähennä vastaanottajiensa luovuutta. Silti elokuvien katsottiin vähitellen syrjäyttävän ”aidon” folkloren, jolle oli luonteenomaista kytkös paikalliseen ja suulliseen. (Koven 2003, 178–179.) Vuorovaikutusta toiseen suuntaan tarkasteltiin listaamalla erilaisten folkloren muotojen esiintymistä televisiossa (Burns 1969) tai bongaamalla folkloren aihelmia populaarikulttuurista (*motif spotting*). Näissä tutkimuksissa on osoitettu, kuinka kirjat, eri genrejä edustavat elokuvat, TV-sarjat ja mainokset ovat hyödyntäneet esimerkiksi suuria myyttisiä sankarikertomuksia, kansansatuja ja nykytarinoita tai niiden aihelmia joko lähes sellaisinaan tai vahvasti uudistaen. (Koven 2003, 181–185).

Modernin ajan folkloreen erikoistuneet tutkijat (esim. Dégh 1994; Smith 1986) ovat jo kauan korostaneet perinteisten aihelmien luontevaa siirtymistä viestintäkanavasta toiseen, ja digitaalisen

https://doi.org/10.21435/tl.279

folkloren lajeja on tutkittu runsaasti 1990-luvulta lähtien (ks. esim. Howard 2008b, 193–194; McNeill 2013, 178–179). On myös tähdennetty, ettei olennaisinta edes ole folkloren välittyminen populaarikulttuurissa vaan se, että populaarikulttuuri on myös rakenteeltaan ja toimintatavaltaan samankaltaista folkloren kanssa ja vastaa samanlaisiin tarpeisiin. Nykykulttuurin ymmärtämiseksi koko kulttuuri olisi nähtävä yhtenä verkostona sen sijaan että sitä eroteltaisiin eri kommunikaatiokanavien välillä. (Bird 2006, 345–346.)

Myös viestinnän tutkimuksessa kansankulttuurin ja median välisen kahtiajaon purkaminen on vienyt kauan. Ajatus ”vanhan median” kuten televisiotuotannon passiivisesta kuluttamisesta on pitkään nostettu virheellisesti esille vertailukohtana sosiaalisen median mahdollistamaan aktiivisempaan osallistumiseen. (van Dijck 2009, 43.) Television katselukäytäntöjä koskevat etnografiset tutkimukset paljastivat kuitenkin jo 1980-luvulta lähtien, että katsojien televisio-ohjelmille antamat merkitykset olivat oletettua monipuolisempia eivätkä noudattaneet tuottajien kaavailuita helposti hallittavista kohderyhmistä (Fiske 1987, 63; Ang 1991, 136). Massakulttuurin ja populaarikulttuurin välille tehtiin yleisön toimintaan pohjautuva käsitteellinen ero: massakulttuurista tulee populaarikulttuuria, kun kuluttajat ottavat sen omakseen ja tekevät siitä omia tulkintoja. Ollakseen suosittua tuotannon on käytännössä oltava avointa monenlaisille tulkinnoille, jotka puhuttelevat erilaisia yleisöjä. Merkitykset eivät siis ole ylhäältä annettuja vaan syntyvät dialogissa tekstin ja yleisön välillä. (Fiske 1987, 66; Jenkins 2006, 135–136.)

Televisiokulttuurin tutkija John Fiske myös liitti merkityksenantoprosessin kiinteästi kansankulttuuriin, johon televisio-ohjelmien sisältöjä omaksutaan ja jossa niiden henkilöt otetaan keskustelun, jopa juoruilun kohteeksi. Tarjotessaan yhteisiä symbolisia kokemuksia ja yhteistä diskurssia televisio näyttäytyi jopa olennaisena kansankulttuurin säilyttäjänä. Fiske katsoi, että osallistuvat ja aktiiviset katsojakäytännöt minimoivat eron esittäjän ja yleisön tai tuottajan ja kuluttajan välillä. (Fiske 1987, 77–80.) 1980-luvulla tuotantoyhtiöt toki päättivät edelleen, mitä televisiosta tulee, mutta tuotantofilosofiassa tapahtui hienoinen muutos. Enää ei määritelty

https://doi.org/10.21435/tl.279

ylhäältäpäin, millaista valistavaa sisältöä kansa tarvitsee, vaan alettiin tuottaa sellaista, mitä yleisö haluaa. (Ang 1991, 2, 136). Taustalla oli kilpailun lisääntyminen. Esimerkiksi Suomessa Yleisradion ja sen kahden TV-kanavan rinnalle tuli paikallisradioita ja kaapelitelevisio. Kuluttajille avautui mahdollisuus tehdä valintoja ja seurata yksilöllisempiä mieltymyksiä. (Ruohomaa 2011, 72–73.)

On siis selvää, ettei yleisöjen aktiivisuus ole syntynyt vasta sosiaalisen median aikakaudella. Esimerkiksi tieteisfantasian fanitoiminta alkoi jo 1900-luvun alkupuolella. Se keskittyi 1920-luvulta lähtien scifi-lehtien ympärille lukijakirjeiden, fanifiktion ja tapaamisten eli conien (*convention*) muodossa. Fanipostia lähetettiin tuotantoyhtiöihin perinteisinä kirjeinä. Faniyhteisöillä eli fandomeilla oli myös vaikutusvaltaa: Kun *Star Trek* -sarjaa oltiin vuonna 1967 lopettamassa, fanien parissa organisoitiin monistetun, ketjukirjeenä leviävän vetoomuksen avulla kampanja, jonka seurauksena tuotantoyhtiöön virtasi satoja tuhansia kirjeitä sarjan jatkamisen puolesta. Niiden ansiosta sarjaa tehtiin vielä yksi kausi. (Hirsjärvi 2003, 146–150.) Osallistumisen mahdollisuudet lisääntyivät 2000-luvulle tultaessa kuitenkin niin merkittävästi, että ajatus yleisöjen aktiivisuuden noususta vasta digitaalisen kulttuurin myötä on sekin perusteltu. Esimerkiksi fanikulttuurit pystyvät nyt organisoimaan nopeassa tahdissa kampanjoita vaikuttaakseen suosikkisarjansa tuotantoon tai sisältöihin, ja fanituotannon laajuus internetissä on vähitellen siirtänyt faniuden marginaalista valtavirtaiseksi (Jenkins 2002).

Osallistuva käänne ja sen seuraukset

Siirtymä nettipohjaiseen julkaisemiseen ja yhteisöihin alkoi digitalisoitumisen myötä 1900-luvun lopulla. Aiemmin filmiä, kuvia, ääntä ja tekstiä oli kaikkia käsitelty eri laitteilla. Myös tietokone-, kustannus-, puhelin- ja filmiteollisuus olivat kaikki erillisiä, ja suurimittainen julkaiseminen vaati huomattavia taloudellisia resursseja. Sen sijaan digitaalisessa muodossa kaikkia aineistoja pystyy

https://doi.org/10.21435/tl.279

käsittelemään ja yhdistelemään tietokoneella. Julkaisemisesta tuli ketterämpää ja edullisempaa, ja siihen voi ryhtyä ilman entisenlaisia taloudellisia investointeja. Tämä *mediakonvergenssiksi* kutsuttu yhdentyminen merkitsi paitsi teknisiä myös kulttuurisia ja taloudellisia muutoksia. (Villi 2006, 101–104; Fagerjord 2010, 187–188; Koski 2011, 23.) Digitaalisten laitteistojen ja internetin yleistyttyä kodeissa yleisöt ja kuluttajat alkoivat osallistua yhä aktiivisemmin ja näkyvämmin sekä yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen että kulttuurin tuottamiseen ja tulkintaan. Tutkimuksessa tätä on kutsuttu *osallistuvaksi käänteeksi* (*participatory turn*) (ks. Koski 2011, 23–24; Turtiainen ja Östman 2009, 390).

Viestinnän muutoksen ja lisääntyneen dialogin yhteydessä on käytetty myös sanaa *osallistaminen* (Saikkonen ja Väliverronen 2013). Ajatuksena on silloin, että ammattilaiset kuten tiedeviestijät pyrkivät ohjailemaan ja rohkaisemaan yleisöä vuorovaikutukseen. Mediatutkija Henry Jenkins on kuitenkin korostanut vuorovaikutuksen ja osallistumisen välistä eroa: interaktiivisuus voi olla kaupallisten tuotteiden ja aktiviteettien suunniteltu ominaisuus, kun taas osallistuminen on lähtökohdiltaan kulttuurista ja omaehtoista ja saa myös sellaisia muotoja, joita kaupalliset tai muut viralliset tahot eivät ole ennakoineet tai toivoneet. (Jenkins 2006, 133.) Tässä lähestyn osallistuvaa käännettä nimenomaan tavallisten ihmisten ja kulttuurin jäsenten tai sosiaalisen median käyttäjien omaehtoisen osallistumisen lisääntymisenä. Toimijuuksien määrittely on kuitenkin tulkinnanvaraista. Osallistuminen voi olla kulttuuristen käytäntöjen inspiroimaa, jolloin vaikkapa kertomuksen jatkamiseen kutsuvaa creepypastaa voi luonnehtia osallistavaksi tarinankerrontakulttuuriksi, kuten Toni Saarinen tekee tässä teoksessa.

Osallistuvissa käytännöissä mieleistä mediasisältöä valikoidaan, muunnellaan, luodaan itse ja levitetään eteenpäin. Kyse on paitsi henkilökohtaisesta itseilmaisusta ja populaarista viihteestä myös uutissisällöistä ja monenlaisesta elämäntyyleihin, harrastuksiin, terveyteen tai yhteiskuntaan liittyvistä julkaisuista ja verkostoista. Mukana on monenlaista joukkoistettua kulttuurintuotantoa ja kansalaisvaikuttamista sekä joukkopohjaista tiedonrakentamista kuten

https://doi.org/10.21435/tl.279

wiki-sivuja. Osallistuvan kulttuurin myötä tuottajan ja kuluttajan roolit ovat hybridisoituneet, ja nykyään puhutaankin yleisesti sosiaalisen median käyttäjistä, joilla on verkossa moniulotteinen toimijuus. (Bruns 2010, 125; Delwiche ja Jacobs Henderson 2013; Jenkins 2006, 290; Mittell 2013; Turtiainen ja Östman 2009, 340; van Dijck 2009, 41–42).

Osallistuvan käänteen on katsottu demokratisoivan kulttuuria ja yhteiskuntaa. Kun tuotantoyhtiöiden ja muiden instituutioiden kontrolloiva rooli julkaisemisen portinvartijoina on heikentynyt, kaikenlaiset ihmiset ovat voineet saada äänensä kuuluville eikä omien lahjojen ja ideoiden esilletuomiseen ole tarvinnut enää suurta taloudellista panostusta. (Cross 2011, 6.) Verkostoituminen ja itseilmaisu institutionaalisen kontrollin ulottumattomissa lisäävät mahdollisuuksia valtavirrasta, instituutioiden intresseistä ja valtakulttuurin arvoista poikkeavien merkityksenantojen, ideologioiden ja aktiviteettien järjestäytymiselle ja läsnäololle yhteiskunnassa. Internet on helpottanut osallistujien kokoamista monen tyyppiseen kansalaisvaikuttamiseen ja mielenilmauksiin. (Esim. Bhatia 2019, 484; Fuentes 2015; Heimo 2013, 59). Esimerkiksi *flash mobit* ovat sosiaalisen median välityksellä organisoitua kansalaistoimintaa, jossa osallistujat ottavat sovittuna aikana kaupunkitilan hetkeksi haltuunsa jonkin ennalta sovitun teeman mukaisesti. *Flash mob* sisältää usein viihteellisen tai taiteellisen performanssin, jossa osallistujat toteuttavat ennalta harjoitetun koreografian. Siihen voi yhdistää yhteiskunnallisen tai poliittisen viestin, jolle performanssi antaa näkyvyyttä. *Flash mobiin* kuuluu olennaisesti myös tapahtumasta tehty tallenne, joka julkaistaan sosiaaliseen mediaan tuomaan lisää näkyvyyttä ja inspiroimaan tulevia tapahtumia. (Bhatia 2019, 485–487; Rheingold 2003.) Vaikka osallistuva käänne yhdistetään digitalisoitumiseen, varsinainen toiminta voi, kuten *flash mobien* kohdalla, tapahtua yhtä hyvin joukkotapaamisina.

Toisenlainen esimerkki internetin joukkovoimasta sijoittuu pörssimaailmaan. Vuonna 2021 Reddit-palvelun WallStreetBets-kanavalla käynnistyi nettipohjainen kampanja, jossa satojen tuhansien piensijoittajien joukko koordinoi toimintansa näpäyttääkseen

https://doi.org/10.21435/tl.279

suuria pörssiyhtiöitä. Suurilla sijoittajilla kuten pörssiyhtiöillä on ollut tapana tehdä voittoja niin sanotun shorttauksen eli lyhyeksi myynnin avulla: Yhtiö lainaa muilta omistajilta osakkeita, joiden arvo on laskussa, ja myy ne. Niiden arvon yhä laskiessa yhtiö ostaa samoja osakkeita takaisin halvemmalla, palauttaa ne sitten takaisin omistajalleen ja pitää voiton itse. Riskinä on, että shortattujen osakkeiden arvo lähteekin kesken kaiken nousuun, jolloin yhtiö joutuu ostamaan ne takaisin kalliimmalla ja tekee tappioita. Juuri tällaisen tilanteen Reddit-taustaiset piensijoittajat aiheuttivat tammikuussa 2021 alkaessaan ostaa peliyhtiö Gamestopin osakkeita sankoin joukoin. Osakkeiden arvo nousi räjähdysmäisesti, ja vaikka se myös laski pian, suurille sijoitusyhtiöille aiheutui huomattavia tappioita. Vastaavaa tehtiin myös muilla, tästä hyvästä *meemiosakkeiksi* luonnehdituilla kohteilla kuten Nokian sekä elokuvayhtiö ACM:n osakkeilla. Tavoitteena ei ollut taloudellinen voitto vaan instituutioiden häiritseminen. Tarkastelukulmasta riippuen tempausta on pidetty joko laittomana kurssimanipulaationa tai tervetulleena institutionaalista rahavaltaa haastavana anarkiana. (*Iltalehti* 29.1.2021; *Taloussanomat* 30.1.2021; *Yle Uutiset* 28.1.2021).

Vernakulaareilla verkostoilla on vaikutusta monilla yhteiskunnan osa-alueilla kuten poliittisessa liikehdinnässä, terveyteen liittyvissä asenteissa ja taloudessa (esim. Howard 2012, 42; 2013, 87–92; Räty 2019, 23–26). Optimistisen näkemyksen mukaan internet edistää globaalia ajatusten virtaa, kansallisuusrajat ylittävää yhteistyötä ja poliittista vapautta. Länsimaista käsin esimerkkinä poliittisesta vapaudesta mainitaan yleensä 2010-luvun alkuun sijoittuva niin sanottu arabikevät, jolloin useissa Lähi-idän maissa vaadittiin vapautta ja demokratiaa ja jonka liikkeellepanossa mobiiliteknologialla oli keskeinen rooli. (Thompson 2012). Toisaalta Internetin mahdollistamaa globaalia keskustelua voi pitää myös yhdenmukaistavana länsimaisten arvojen ja markkinoiden levittämisenä kaikkialle maailmaan (Krawczyk-Wasilewska 2016, 60). Vapaus julkaista näkemyksiä ja aineistoa johtaa myös lisääntyvään virheellisen tiedon leviämiseen, kun mielipiteiden ilmaisulle tai asiantuntijana esiintymiselle ei ole asetettu mitään kriteereitä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Demokratisoitumistakin on pidetty näennäisenä monella eri tavalla. Ensinnäkin mahdollisuus julkaista ei merkitse kuulluksi tulemista. Hakukoneet suosivat sisältöjä, joihin johtaa suuri määrä linkkejä; toisin sanoen suuria toimijoita, joiden sivustot on rakennettu maksimoimaan näkyvyys. Tämä vaatii rahaa ja osaamista, ja suuri osa sivustoista pysyy lähes tuntemattomina samalla kun huomio keskittyy harvoille suurille, ammattimaisille toimijoille. (Benkler 2006, 10; Hindman 2009, 14–15, 43). Vastaavasti poliittinen vaikuttaminen internetissä on osoittautunut epätasa-arvoiseksi verrattuna vaikkapa äänestämiseen ja perinteiseen kampanjatyöhön, koska verkkonäkyvyys keskittyy rahan, koulutuksen ja yhteiskunnallisen vaikutusvallan mukaan (Hindman 2009, 17–19, 38–39, 128). Toiseksi maailman mittakaavassa jo digitaalisten laitteiden saatavuus henkilökohtaiseen käyttöön ja mahdollisuus osallistumiseen ja kontrolloimattomaan verkon käyttöön on painottunut kehittyneisiin maihin. Digitaalinen kuilu vallitsee myös valtioiden sisällä kaupunkien ja maaseudun sekä erilaisten sosiaali- ja ikäryhmien välillä. Kyse ei ole pelkästään verkkoyhteyden saatavuudesta. Verkon täysimittainen käyttö voi olla maksullista, jolloin sen ilmaiset versiot voivat rajata pääsyn vain yhtiön valikoimille sivustoille. Mahdollisuus omaehtoiseen osallistumiseen on silloin varsin rajallinen. (Krawczyk-Wasilewska 2016, 23; Landale ja Meinrath 2017, 11–15.)

Mediatutkija José van Dijck on kyseenalaistanut osallistuvan käänteen erityisyyttä muistuttamalla, ettei teknologian tuoma osallistumisen mahdollisuus ole tehnyt kaikista sosiaalisen median käyttäjistä aktiivisesti julkaisevia kulttuurin tuottajia. Vain pieni osa käyttäjistä luo ja julkaisee omia mediasisältöjä kuten YouTube- tai TikTok-videoita tai blogeja. Niihin aktiivisesti reagoivia on samoin vähemmistö. Valtaosa median käyttäjistä tyytyy edelleen vastaanottajan rooliin eikä reagoi näkemäänsä ja kokemaansa millään näkyvällä tavalla. (van Dijck 2009, 41–44.) Sosiaalisen median palveluissa julkaisun katsomisesta kuitenkin jää jälki, joka kertoo sen suosiosta ja myös lisää sen näkyvyyttä palvelussa (Burgess ja Green 2009, 57; Valaskivi 2021). Suosio oman ryhmän antamana

https://doi.org/10.21435/tl.279

tukena antaakin julkaisulle vernakulaaria auktoriteettia (ks. Howard 2013, 80).

Folkloristiikassa on tapana korostaa passiiviseltakin näyttävän yleisön roolia. Kulttuurisesti kompetentti yleisö tunnistaa julkaisuun punotut kulttuuriset koodit ja merkitykset ja osaa arvostaa onnistuneita performansseja. Myös kasvokkaisyhteisöissä varsinaiset perinteentaitajat ovat harvassa, eikä heidän toiminnassaan ole mieltä ilman yleisöä, joka tuntee heidän esittämänsä genren ja ymmärtää sen merkitykset. Verkossa leviävät meemit ovat yleensä monikerroksisen intertekstuaalisia ja viittaavat lukuisiin muihin meemeihin, jotka yleisön täytyy tuntea ymmärtääkseen ne. Jaettu kokemus jyvällä olemisesta tuottaa yhteisyyden tunnetta, joka on samalla osallistumista ilmiöön. (McNeill 2019, 97–104.) Osallistuminen on toisille aktiivisempaa itseilmaisua, toisille passiivisempaa paikallaoloa sekä tulkintojen ja valintojen tekemistä. Vasta yleisön läsnäolo ja nähdyksi ja seuratuksi tuleminen tekevät myös aktiivisen esiintyjän tai julkaisijan toimista merkittäviä.

Samalla kun valtakulttuurinen huomio keskittyy verkossa harvoille, sosiaalisen median vertaisverkostoissa käyttäjän näkemät sisällöt perustuvat valintoihin, joita hän itse tai hänen kaverinsa ovat tehneet. Vaihtoehtojen kirjon sekä itseilmaisun- ja valinnanvapauden vastapuolena on näköalojen kaventuminen, kun verkossa korostuvat yhteydet vain samanhenkisten kanssa. Vernakulaareissa verkostoissa ajatukset muhivat samassa padassa: yhdenmukainen toiminta toistuu ja synnyttää mielikuvan oman ryhmän näkemysten kollektiivisuudesta ja yleisyydestä. Kasautuessaan samanmielisyyden osoitukset – olipa kyse kansanviisautta viljelevästä sanonnasta, arkisista käytännöistä tai asenteellisista huhuista ja tarinoista – vahvistavat verkoston jäseniä yhdistäviä näkemyksiä, mikä edelleen lisää samankaltaista toimintaa. (Howard 2019, 75–76; Laitinen 2018, 83–84.)

Digitaalisten viestintäteknologioiden on jo havaittu tosiasiassa edistävän vihapuheen, salaliittokertomusten ja populismin kaltaisten ilmiöiden leviämistä (Valaskivi 2021). Suomessa esimerkiksi levisi sosiaalisessa mediassa ja niin sanotussa vastamediassa

https://doi.org/10.21435/tl.279

2010-luvulla huhuja maahanmuuttajien kahmimista sosiaalietuuksista. Samaan aikaan huhuja myös kumottiin ahkerasti, mutta näitä kahta eri näkemystä vaalittiin eri piireissä. Kumpikin taho ylläpiti vastapuolesta negatiivisia mielikuvia. Erilaisten kuppikuntien ja kuplien väliset suhteet toisiinsa ja virallisiin toimijoihin muodostuvat jännitteisiksi, jos oman ryhmän identiteettiä rakennetaan vastakkainasettelun keinoin. (Laitinen 2018; ks. myös esim. Fine ja Ellis 2010, 2–3.) Oman verkoston näkökulmasta myös asiantuntijoiden ja virallisten tahojen esittämät näkemykset voivat näyttäytyä vieraina ja epäilyttävinä. Tällöin yritykset suitsia virheellistä tietoa ylhäältä päin valistamalla voivat johtaa syvenevään epäluottamukseen asiantuntijoita kohtaan.

Viime vuosina vastakkainasetteluille erityisen alttiiksi aihepiiriksi on noussut terveys. Vernakulaareissa verkostoissa voimistuvat vaihtoehtoiset näkemykset terveydestä ulottuvat erilaisista terveysruokavalioista vaihtoehtohoitoihin ja rokotuskriittisyyteen. Vernakulaari terveysruokapuhe koskee usein henkilökohtaista hyvinvointia ja eettisiä valintoja (ks. Räty 2019). 2010-luvulla erityisesti vähähiilihydraattisesta ruokavaliosta eli karppauksesta käytiin kiivasta julkista neuvottelua sekä sosiaalisessa että perinteisessä mediassa. Karppausilmiöstä tuli nykyaikaisen yhteiskunnan symboli: ihmiset irtautuvat virallisista ohjeistuksista ja kuuntelevat mieluummin omia tuntemuksiaan ja vertaisverkostojaan. Mediassa tilanne saatettiin nähdä yksilöllisempänä vastuunottona omasta terveydestä, mutta myös epäluottamuksena auktoriteetteja kohtaan. Ravitsemustutkijat kokivat median suosivan maallikkolähtöistä diskurssia ja kokivat tutkijoiden puolueettomuutta epäilevät sosiaalisen median puheenvuorot demonisointina. (Huovila 2014; Fogelholm 2012.)

Kiistanalaisin asema on uskomuksilla ja näkemyksillä, jotka kyseenalaistavat institutionaalisia käytäntöjä ja tiedepohjaista maailmankuvaa. Yleensä ne ovat keskittyneet vahvimmin omille kanavilleen. Omilla foorumeillaan hyväksyntää saavat käytännöt ja uskomukset saattavat niiden ulkopuolella herättää närkästystä ja huvittuneisuutta sekä kirvoittaa kovaakin kritiikkiä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Valtavirtamediassa esitettyinä ne voivat tuoda myös toimittajalle tai julkaisulle julkiset nuhteet. (Koski 2016, 20–21.) Lehdistön rooli tulee toistuvasti esille vaihtoehtoisen ja väärän informaation levittäjänä, joskin harvemmin Suomessa (esim. Laitinen 2018, 76–77; McNeill 2018). Koska monenlaiset sisällöt tosiasiassa kiertävät alustalta toiselle ja ilmaantuvat milloin ammattilaisten tuottamina uutisina, milloin käyttäjälähtöisinä kertomuksina, mediatutkimuksessa on alettu puhua tästä kokonaisuudesta hybridinä mediana (Uusitalo ja Valaskivi 2020; Valaskivi 2021). Esimerkiksi Yhdysvalloissa rokotusvastaiset tarinat, huhut ja salaliittoepäilyt leviävät yleisesti paitsi suullisesti ja netissä myös lehdistön välityksellä (ks. Kitta 2012, 6). Erityisesti rokotuskriittisyydestä tuli vuoden 2021 aikana merkittävä ja organisoitunut liike, joka pyrki kasvamaan pois valtakulttuurin katveessa rehottavan vernakulaarin asemastaan. Sen suosio perustuu kuitenkin edelleen sosiaalisen median luomaan tilanteeseen, jossa asiantuntijatieto ja yksilöiden kertomukset näyttäytyvät mediavirrassa tasa-arvoisina.

Mediayhtiöiden reaktiot osallistumisen käytäntöihin

Osallistuvan kulttuurin ja hybridin median aikakaudella aikaisemmat mediajätit eli tuotantoyhtiöt ovat joutuneet muuttamaan toimintatapojaan. Aiemmin ne pystyivät myymään tuottamaansa musiikkia, TV-sarjoja tai elokuvia erilaisina tallenteina ja valvomaan tekijänoikeuksiaan. Nykyään kuluttajat pystyvät kopioimaan aineistoa helpommin omilla laitteillaan ja julkaisevat sitä verkossa YouTuben kaltaisilla alustoilla. Etenkin fanikulttuureille on ollut tyypillistä myös alkuperäistekstien muuntelu, omien versioiden luominen ja julkaiseminen sekä tietojen ja tulkintojen kokoaminen omille nettisivuille. Eri maiden tekijänoikeuslaeissa tällaiset melko tavanomaiset käytännöt ovat yleensä edelleen kiellettyjä. Käyttäjät kokevatkin lait monelta osin vanhentuneiksi. Kiistat fanisivustojen ja tuotantoyhtiöiden välillä oikeudesta esittää tulkintoja ovat myös olleet tavallisia. (Jenkins 2002; Jenkins 2006, 136–137; Gallagher 2013.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Tuotantoyhtiöt ovat aiemmin pyrkineet valvomaan oikeuksiaan esimerkiksi vaatimalla faneja poistamaan fanivideoitaan verkosta. Sittemmin on nähty fanien rooli tuotannon arvon kasvattajina: he ovat levittäneet tietoa julkaisusta, tarjonneet luovaa panostaan tuottajienkin käyttöön ja pitäneet yleisön kiinnostusta yllä myös tuotantokausien välillä. (Hills 2002, 15; Jenkins 2006, 137–138.) Tuotantoyhtiö Viacom syytti vuonna 2007 YouTubea laittomasti ladattujen videoiden pyörittämisestä mutta hävisi tapauksen. Oikeuden mukaan YouTubelta ei voitu edellyttää tietoa palveluun ladattujen videoiden laillisuudesta, mutta se velvoitettiin poistamaan ilmiannetut laittomat videot. (Gallagher 2013, 92–93.) Vaihtoehdoksi pyrkimykselle kieltää ja kriminalisoida väistämätön tuotannon vernakulaari käyttöönotto on tullut yhteistyö ja sopeutuminen. Johtoasema on vähitellen siirtynyt tuotantoyhtiöiltä sosiaalisen median alustoja pyörittäville yhtiöille, joiden logiikka perustuu mainostulojen sekä käyttäjistä saatavan datan hyödyntämiseen. (Jenkins 2006, 134; van Dijck 2009, 46–48.) Voittoja ei enää tule tuotannon omistamisesta vaan käyttäjien osoittamasta huomiosta.

Erilaisille hybridin median alustoille on yhteistä käyttäjien huomion tavoittelu. Mediatutkijat Niina Uusitalo ja Katja Valaskivi ovatkin käyttäneet hybridistä mediasta termiä *huomiokone*, sillä se pyrkii varmistamaan käyttäjien huomion ja klikkaukset jopa riippumatta sisällön yhteiskunnallisista vaikutuksista. (Uusitalo ja Valaskivi 2020; Valaskivi 2021.) Keskeinen menetelmä sosiaalisen median käytön lisäämiseksi ovat algoritmit, jotka profiloivat käyttäjiä näiden tekemien valintojen perusteella ja tarjoavat näille lisää samankaltaista sisältöä. Algoritmit ovat ehkä vastaus sisällön ylitarjonnalle ja siivilöivät kaaoksesta käyttäjän kannalta mielekästä sisältöä, mutta ennen kaikkea ne kokoavat tietoa siitä, millaiset sisällöt saavat käyttäjät reagoimaan esimerkiksi klikkauksin ja tuomaan mediayhtiöille lisää tuloja. (Valaskivi 2021.)

Algoritmien myötä on tultu toisenlaiseen tilanteeseen kuin Frankfurtin koulukunnan esittämissä skenaarioissa, joissa vallanpitäjät syöttävät ideologisesti tasapäistävää sisältöä massoille. Jos tarjolle nostetun käyttäjälähtöisen aineiston sisältöjä ei tarkasta

https://doi.org/10.21435/tl.279

kukaan, niiden levinneisyyttä määrää provosoivuus. Vuonna 2020 tehty selvitys osoitti, että kun käyttäjä seuraa vaikkapa Instagramissa rokotuskriittistä tiliä, algoritmit ohjaavat palvelua näyttämään hänelle väärää tietoa myös Yhdysvaltain vuoden 2020 presidentinvaaleista, koronaviruksesta ja Q-Anonista, koska samaa tiliä seuraavien ihmisten on todettu kiinnostuvan muistakin salaliittohenkisistä sisällöistä. Instagramia onkin syytetty siitä, että se tuottaa voittoa ja klikkauksia oikean tiedon kustannuksella. (CCDH 2021.)

Sosiaalisen median alustojen reagointia tähän ongelmaan on kritisoitu hitaaksi, mutta vuonna 2021 palveluja hallinnoiva Meta-yhtiö oli jo poistanut satoja Facebook- ja Instagram-tilejä, joiden oli todettu levittävän väärää tietoa järjestäytyneesti (*BBC News* 10.8.2021; *Meta* 10.8.2021). YouTube ei aluksi poistanut rokotuskriittisiä videoita palvelusta vaan pelkästään jätti myymättä niiden oheen mainoksia, jolloin julkaisija ei voi hyötyä niistä taloudellisesti. Palvelu myös kiinnitti videon alaosaan ilmoituksen, että rokotekriittisyys kuuluu maailman suurimpiin terveysuhkiin. Muuta vastaavalla tavalla kiistanalaista sisältöä on ollut Kuuhun laskeutumisen epäileminen, terrori-iskuihin liittyvät salaliittokertomukset, maapallon uskominen litteäksi sekä tarinat ihmeparantumisista. (*Washington Examiner* 15.3.2019.) Tilanteen kärjistyttyä koronaviruspandemian aikaan YouTube poisti alustalta kymmeniä tuhansia rokotusaiheisia videoita, joiden sisältö ei vastannut maailman terveysjärjestö WHO:n linjauksia. Kilpajuoksu kuitenkin jatkuu, sillä rokotusvastaisten videoiden tekijät kehittävät ilmaisuaan kiertääkseen jäljitysjärjestelmät. (*BBC News* 12.3.2021.) Järjestelmiä ei myöskään ole kehitetty pieniä kielialueita silmällä pitäen eivätkä ne hahmota esimerkiksi suomenkielistä disinformaatiota – jota löytyikin suuret määrät ennen tilanteen korjaamista (*Yle Uutiset* 1.6.2021).

Mediasisältöjen kuohuttavuuden rinnalla kaupallista merkitystä on verkkoyhteisöllisyydellä: sillä, että yhteisöllisyys saa yksilöt viettämään sivustoilla enemmän aikaa. Suositut sosiaalisen median alustat kuten YouTube ja Facebook ovat rakenteeltaan sosiaalista osallistumista suosivia (esim. Burgess ja Green 2009, 2). Ne ovat myös luoneet itsestään näyttävästi mielikuvaa yhteisöinä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Esimerkiksi kesäkuussa 2018 Facebook koosti videoita käyttäjien kuvista, joissa nämä olivat yhdessä muiden kanssa, ja yhdisti niitä eri puolilla maailmaa kuvattuihin videoihin yhteisöllisestä hauskanpidosta ja yhteistyöstä. Videoiden otsikko oli ”Community means a lot” (’yhteisö on tärkeä’) ja videoiden lopussa lause ”Kiitos, että olet osa yhteisöä” viittasi Facebookin rooliin suurena, kansainvälisenä yhteisönä.

Sekä algoritmit että uutismedia tuottavat käytännössä väärää tietoa myös tekemällä sinänsä todellisista mutta vähäisistä tai marginaalisista ilmiöistä suurempia kuin ne ovat. Vaikkapa vain muutaman aktiivisen käyttäjän alulle panema rasistinen liikehdintä voi alkaa näyttää merkittävältä trendiltä, kun media uutisoi siitä uudelleen ja uudelleen ja kun siihen viittaava aihetunniste siirtyy yhä laajempaan käyttöön. Syntyy palautesilmukka, jossa mediahuomio ruokkii itseään. Aihetunnisteita käytetään myös ironisesti, mutta median huomiotaloudessa myös ironiset ja kiistävät kommentit käytännössä levittävät alkuperäistäkin väitettä. Julkaisun siirtyessä kontekstista toiseen alkuperäinen ironia voi jäädä ymmärtämättä. Käyttäjät eivät aina avaa klikkiotsikoita, vaikka jakaisivat niitä eteenpäin. Uutisten lukemisen sijaan käyttäjät voivat päätellä ja tulkita niiden sisällön oman maailmankatsomuksensa pohjalta. (Peck 2020, 229–332; ks. myös Aikin 2009.) Taustalla on tavallisten ihmisten taipumus pitää luotettavana sellaista tietoa, joka tuntuu valmiiksi tutulta, sopii yhteen aiemman tietämyksen kanssa ja on peräisin luotettavasta lähteestä. Viimeksi mainittu merkitsee tavallisimmin omaa perhettä ja muita läheisiä. Mediasisällöt voi samastaa folkloreen kuten tarinoihin ja huhuihin, kun ne kiertävät oman lähipiirin tai verkoston julkaisemina ja niiden totuusarvo perustuu pitkälti niiden lähettäjän tuttuuteen. (McNeill 2018.)

Erityisesti tunteita herättävät uutiset ja huhut leviävät tehokkaasti: tyrmistys ja pöyristys myyvät. Siksi hybridi media käytännössä tuottaa myös vihapuhetta ja vastakkainasetteluja. (Valaskivi 2021.) Väärän tiedon vahvistuminen eli amplifikaatio syntyy netin käyttäjien, algoritmien ja massamedian välisessä vuorovaikutuksessa. Vain yhteen osapuoleen kohdistuva muutos, kuten mediayhtiöiden

https://doi.org/10.21435/tl.279

voimakkaampi vastuuttaminen väärän tiedon levittämisestä, ei yksin riko palautesilmukkaa. (Peck 2020, 333–335.)

Lajinäkökulma vernakulaariin itseilmaisuun

Digitaalisten työkalujen omaksuminen kansanomaiseen viestintään ja sosiaalisen median alustat sen välittymiskanavina ovat lisänneet uusien ilmaisun lajien, genrejen, määrää eksponentiaalisesti. Ennen pääosin suulliseen kerrontaan, hokemiin tai lauluihin painottunut vernakulaari perinneviestintä koostuu nyt lukemattomia erilaisia tyylilajeja, asenteita ja tavoitteita edustavista teksti-, kuva-, ääni- ja videopohjaisista teoksista, jotka yhdistelevät omaa, kaupallista ja muuta verkossa kiertävää tuotantoa. Folkloristiikassa sekä taiteiden ja kielen tutkimuksessa on käyty laajaa keskustelua genrejen merkityksestä ja olemuksesta kuten siitä, millaisin kriteerein eri genret erotetaan toisistaan tai mikä ero on genrellä ja viestinnän tilannekohtaista tyyliä ilmaisevalla rekisterillä. Lajikriteereinä voivat olla esimerkiksi muoto, tyyli, sisältö, viestinnälliset tavoitteet, käyttöyhteys tai asenne. Laji voi kehystää viestin esimerkiksi todesta otettavaksi, metaforiseksi, ironiseksi tai fiktiiviseksi. Erilaisilla lajeilla on myös erilainen auktoriteetti ja ne voidaan assosioida kulttuurissa tietynlaisiin ihmisryhmiin tai tietynlaisiin viestintätilanteisiin tai -kanaviin. Perinnelajeja on yleensä määritelty kahden tai kolmen kriteerin kombinaatioina, kuten muodon, sisällön ja käyttötavan perusteella tai akseleilla tosi/fiktiivinen ja pyhä/maallinen. Se, mitä lajien määrittelyssä pidetään olennaisena, on vaihdellut tutkimusnäkökulmasta ja -intresseistä riippuen. Aiemmin on oletettu, että folkloren lajit muodostavat paikallistasolla jokseenkin koherentin viestinnällisen järjestelmän, jossa kullakin lajilla on oma paikkansa ja tehtävänsä ja jossa lajit jakautuvat edelleen alalajeiksi. Jos sellaisella keinotekoisella ihannekuvalla vielä saattoi hahmotella pienyhteisöjen suullisia genrejä, viimeistään globaalin, monikulttuurisen verkkoviestinnän kohdalla taksonomioiden teko olisi jo

https://doi.org/10.21435/tl.279

mahdotonta. (Briggs ja Bauman 1992; Frog, Koski ja Savolainen 2016; Frog 2016; Honko 1980; Koski 2016.)

Verkkoympäristössä lajien kirjo ulottuu suhteellisen vakiintuneista ja yleisistä, teknisiin reunaehtoihin perustuvista lajeista, kuten blogeista, pienessä piirissä kehkeytyviin ilmaisukaavoihin tai rekistereihin, jotka saattavat olla lyhytikäisiä tai muuttua nopeasti. Tavalliselle ihmiselle arki-ilmaisussa käytettyjen lajien tuntemus on kulttuurista kompetenssia, joka auttaa tulkitsemaan muiden viestejä – esimerkiksi erottamaan toisistaan uutiset, vitsit ja vaikkapa pulmapähkinät – sekä ilmaisemaan itseään odotusten mukaisella tavalla. Taiteen tai populaarikulttuurin lajimääritelmät auttavat päättelemään, mitä tuotteelta voi odottaa ja vastaako se sen hetkisiin tarpeisiin tai omiin mieltymyksiin (peligenreistä ja niiden luokittelusta tarkemmin ks. Jukka Vahlo tässä teoksessa).

Nykyaikaisille genreille ja rekistereille on tyypillistä, että niiden hallinta ja käyttö voi toimia erontekona erilaisten ihmisryhmien välillä. Esimerkiksi digitaalisia keinoja käyttävät kirjoitustavat, emojit ja kirjainlyhenteet eli akronyymit (ks. Krawczyk-Wasilewska 2016, 31–36) voivat toimia vernakulaarina rekisterinä, jota kaikki eivät hallitse (Koski ja Turtiainen 2020, 94–95, 102). Genret toimivat intertekstuaalisina ankkureina: tietyn kaavan mukaisen ilmaisun ymmärtäminen edellyttää sitä, että vastaanottaja tuntee riittävän määrän aikaisempia kyseisen kaavan mukaisia ilmaisuja ja niiden merkitysyhteydet. Nykykulttuurille on myös tyypillistä erilaisten kuvastojen ja ilmaisun kaavojen yhdistely ja jatkuva uudistaminen. YouTubesta löytyy suuri määrä videoita, jotka näyttäisivät täysin älyttömiltä ilman oikean kulttuurisen kontekstin tuntemusta. Tutkijat, jotka eivät ole niiden kohdeyleisöä, saattavat tulkita niitä varovasti parodioiksi (ks. Koski 2011, 18 alaviite 3). Folkloristi Julia Ronen esimerkki järjettömästä julkaisusta on kymmenen tunnin mittainen YouTube-video, jossa Hitler kuulee -videoista (ks. Ahlgren 2020) tuttu *Perikato*-elokuvan Hitler-hahmo huutaa tauotta ”Fegelein! Fegelein!” Ronen mukaan järjettömät julkaisut manifestoivat julkaisemisen vapautta, jolloin niiden sisältö

https://doi.org/10.21435/tl.279

ei märittele niiden merkitystä. (Rone 2013.) Omassa kontekstissaan kymmentuntinen Fegelein-video on jopa odotuksenmukainen. Kansainvälisessä meemikulttuurissa Fegeleinin huutaminen on runsaasti versioitu aihelma, jolla ei itsessään ole kiinteää merkitystä mutta joka viittaa sekä Hitler-videoihin että aikaisempiin Fegelein-versioihin. Tarkoituksellinen toistaminen on sosiaalisesti merkityksellistä ja luo yhteisyyttä niiden välille, joiden repertuaari on samansuuntainen – tässä tapauksessa niiden, joille Fegelein on "juttu". Kymmentuntisen YouTube-videon tekeminen puolestaan on vakiintunut tapa antaa symbolinen tunnustus repliikille, katkelmalle tai muulle videomuotoiselle episodille sen saamasta asemasta. Kymmentuntisen Fegelein-videon tekijä sulacomarine ilmaiseekin saatteessaan, että video on ollut katsojien toivoma. (YouTube: sulacomarine 23.9.2012.)

Yhteisöt, tulkintayhteisöt ja identiteetti

Edellä on todettu, että arkipäiväinen viestintä ja folklore ovat yhteisöllistä toimintaa ja että perinteitä syntyy nimenomaan yhteisöissä. Nykykulttuurissa yhteisöinä toimivat usein väljät verkostot, joiden jäsenet eivät välttämättä ole koskaan tavanneet toisiaan. Kapeasti määritellen yhteisöt ovat jaettuun identiteettiin perustuvia ryhmiä, joiden jäsenet tietävät olevansa jäseniä ja erottautuvat ei-jäsenistä. Myös väljemmät ryhmät ja verkostot voivat kuitenkin tarjota yhteisyyden tunnetta, yhteisiä kokemuksia, identiteetin rakennusaineita ja tukea. Sosiaalisten kuvioiden monimuotoistuessa on toisinaan parempi puhua yhteisöjen sijaan *yhteisyydestä* eri muodoissaan. (Kangaspunta 2011, 15.)

Yhteiskuntatieteissä on perinteisesti erotettu toisistaan sosiaalisia ja emotionaalisia siteitä sekä yhteistoimintaa käsittävä yhteisö, *Gemeinschaft*, sekä asiakysymyksille ja organisaatiolle perustuva yhdistys tai yhteiskunta, *Geschellschaft*, joka muodostaa kehykset yksilöiden toiminnalle muttei tarjoa emotionaalista sisältöä. (Kangaspunta

https://doi.org/10.21435/tl.279

2011, 18; Lehtonen 1990, 21–22.) On arveltu, että nettiyhteisöt paikkaavat osittain tätä jälkimodernin yhteiskunnan emotionaalista aukkoa. Netin keskusteluryhmä voi korvata entisajan suurperheet ja kyläyhteisöt yhteisönä, jossa voi esimerkiksi kysyä vinkkejä ja mielipiteitä tavallisissa elämän ongelmissa. (Kangaspunta 2011, 27; Rheingold 1998, 25.) Onko kuitenkaan tarpeen etsiä nyky-yhteiskunnasta vastaavuuksia ensiajan yhteisöllisille rakenteille?

Yhteisön määrittely on muuttunut tutkimuksessa viimeisten kymmenien vuosien aikana samalla kun länsimaiset yhteiskunnat ja niissä toteutuvat yhteisyyden muodot ovat muuttuneet. Yhteisön perusmuotona pidettiin pitkään mielikuvaa esimoderneista kyläyhteisöistä tai pikkukaupungeista, joissa yksilöt tuntevat toisensa. Yhteisöllisen kehityksen on katsottu edenneen sukuyhteisöistä statusyhteisöihin, jotka perustuvat ammatilliseen tai yhteiskunnalliseen asemaan, sekä edelleen sopimusyhteisöihin, joihin kuuluminen on itse valittavissa. (Kangaspunta 2011, 15–17; Lehtonen 1990.) Kiinnostukseen, ideologioihin ja elämäntyyleihin perustuvia ryhmiä ja alakulttuureita on lähestytty 1990-luvulla uusheimoina (*neo-tribes*), joihin yksilö voi liittyä omasta halustaan ja myös käyttää niitä yksilöllisen tai myös heimon yhteisen identiteetin ilmaisemiseen (Maffesoli 1995; ks. myös Kangaspunta 2011, 25–26.) Zygmunt Baumanin näkemyksessä jälkimoderni yksilö ei kiinnitä identiteettiään edes heimoihin. Tunteet ja niiden käsittelystrategiat ovat yksityisiä, ja myös identiteetti on ikuisesti jatkuva yksilöllinen projekti, jota toteutetaan kuluttamalla ja tulemalla nähdyksi. Yhteisöt ovat tällöin vain kuviteltuja ja muodostavat ympäristöjä, joissa yksilöt voivat toteuttaa toimijuuttaan. (Bauman Z. 1992, xix–xx, 190–195.)

Median näkökulmasta yhteisöjen sijaan puhutaan yleisöistä. Yleisöt ovat eriytyneet kuluttamaan erityyppisiä kulttuurituotteita ja yksilöt valikoivat, millaisiin yleisöihin haluavat kuulua. Yhteisön normien ja arvojen sijaan yksilöt määrittelevät omaa identiteettiään suhteessa kaupallisiin tuotteisiin, erilaisiin kulttuurisiin tai poliittisiin ryhmiin, asenteisiin ja ilmiöihin. Vertaisnäkökulmasta yhteisyyttä syntyy mediavälitteisessä vuorovaikutuksessa siitä, että

https://doi.org/10.21435/tl.279

tunnetaan samoja populaarikulttuurin ja uutisvirran kuvastoja ja tulkitaan niitä samalla tavalla. Ihmisryhmiä, jotka ymmärtävät keskenään samalla tavalla tiettyihin kuvastoihin liittyviä ilmauksia ja viittauksia mutta joilla ei välttämättä ole mitään muuta tekemistä toistensa kanssa, voi tarkastella *tulkintayhteisöinä*.

Tulkintayhteisö-termiä (*interpretive community*) on käytetty tutkimuksessa monella tavalla, mutta laajimmin se tunnetaan kirjallisuuden tutkija Stanley Fishin (1976) määrittelemänä. Fishillä se liittyi niin sanottuun tulkinnalliseen käänteeseen, jossa tulkinnan katsotaan syntyvän itse tekstin tai lukijan sijaan lukijalla olevista, kulttuuri- tai tilannekohtaisista oletuksista ja tulkintastrategioista. Tulkintayhteisö tarkoittaa siis ihmisryhmiä, joilla on omanlaisensa viitekehys tai kulttuurinen kompetenssi tulkita tiettyjä kulttuurisia ilmaisuja omalla tavallaan. Fishille tulkintayhteisöt eivät ole yhteisöjä perinteisessä mielessä, vaan termillä ilmaistaan kulttuuristen lukutapojen variaatiota ja muutoksia. (Fish 1976, 483–484; Harned 1985, 10–12; Roberts 2006, 32–35; *Philosophy Now* 2016.) Etenkin journalismin tutkimukseen sovellettuna tulkintayhteisöllä tarkoitetaan myös kulttuurisia tiloja, joissa merkityksiä tuotetaan ja jaetaan, tai ihmisryhmiä – kuten journalisteja – jotka toimivat tietynsuuntaisten merkitysten tuottajina ja välittäjinä (Berkowitz ja TerKeurst 1999, 125–127; Zelizer 1993). Vernakulaarissa internetkulttuurissa tulkintayhteisön käsite kuvaa hyvin niitä väljiä piirejä, jotka ymmärtävät ja tuottavat jokseenkin yhtenäisellä tavalla sellaisia kuvastoja ja genrejä, joita valtavirta ei hallitse. Kysymys on tulkintaa ja ilmaisua ohjaavasta, hankitusta kulttuurisesta kompetenssista.

Viihteenkään kohdalla omien valintojen mukaan painottunut kulttuurinen kompetenssi ei pelkästään lisää kykyä ymmärtää esimerkiksi meemeissä olevia intertekstuaalisia viittauksia vaan myös muuttaa tulkintatapoja. Hyvä esimerkki kahdesta erilaisen tulkintayhteisön tekemästä tulkinnasta liittyy ”i lik the bread” -meemiin, joka tunnetaan myös nimellä bredlik. Ilmiön alkupisteenä oli Reddit-käyttäjä Sam Garlandin runo, jonka hän julkaisi vuonna 2016 kommenttina leipurin varastoja nuoleskelleesta lehmästä kertoneeseen julkaisuun.

https://doi.org/10.21435/tl.279

my name is Cow,
and wen its nite,
or wen the moon
is shiyning brite,
and all the men
haf gon to bed –
i stay up late.
i lik the bred.

Runo sai innostuneen vastaanoton ja kirvoitti suuren määrän vastaavia tekstejä, jotka noudattavat samaa tyyliä ja kaavaa. Meemien taustoja ja käyttöä esittelevä sivusto Know Your Meme pitää alkuperäisen lehmärunon herättämää innostunutta osallistumista parodiointina, joka johtuu tekstin absurdiudesta ja runsaista kirjoitusvirheistä. Tekstiä luonnehditaan doggo-kielellä kirjoitetuksi. (Know Your Meme: ”i lik the bred”.) Doggo- tai doge-kielellä tarkoitetaan koirien yksinkertaista ajatusmaailmaa kuvastavaa, kielioppi- ja kirjoitusvirheitä viljelevää kieltä, joka on varsin yleinen meemeissä. Know Your Meme -sivuston tulkinta perustuu yleiseen meemikulttuurien tulkintakehykseen. Toisenlaisissa piireissä harrastajat tuntevat genren bredlik-runoutena ja luonnehtivat sen tyylilajia pseudo-chaucerilaiseksi. Se ei siis ole doggoa vaan jäljittelee keskiaikaista englannin kieltä ja on mitaltaan kaksijalkaista jambia. Jambisten bredlik-runojen aiheena on yleensä jotakin objektia nuoleva eläin, ja mukana julkaistaan usein runoa inspiroinut kuva. Aiheiden variaatio on laajaa, joskus leipä nuoleekin lehmää, tai, kuten internet-ilmiöissä tyypillisesti tapahtuu, toimijoina voivat olla muualta populaarikulttuurista kuten Harry Potterista tai Star Trekistä tunnetut hahmot. (Esim. Tumblr. Bestbredlik.)

Myös asia- ja mielipidekysymyksissä opitut erot tulkintastrategioissa ovat merkittäviä, ja etenkään ironia ei aina välity erilaisten tulkintayhteisöjen välillä. Ilmiötä on alettu kutsua Poen laiksi Nathan Poen muotoileman lauseen mukaisesti, joka liittyi alkujaan kreationismiin: jos esittää uskonnollisia ääriajatuksia parodioivia kommentteja, aina löytyy niitä, jotka luulevat kommentoijan olleen tosissaan. Keskeinen syy on se, että verkkokeskusteluissa viestijän ilmeet, eleet tai äänenpainot eivät välity ja tue ironista tulkintaa,

https://doi.org/10.21435/tl.279

vaan lukijan oma, vahvasti painottunut viitekehys määrää tulkinnan suunnan. Poen laki liitetään varsinkin ääriajatteluun ja polarisaatioon. (Aikin 2009.)

Yksilön kannalta omannäköinen kulttuurinen kompetenssi ja sen osoittaminen samanmielisten ryhmässä on osa sosiaalista identiteettiä. Sosiaalisella identiteetillä voidaan tarkoittaa yksilön identiteetin muovautumista osana ryhmää tai suhteessa muihin ihmisiin. Erotuksena henkilökohtaisesta identiteetistä sillä voidaan myös tarkoittaa muiden ryhmän jäsenten luomaa määrittelyä (Scott 2015, 9–10.) Sosiaaliset identiteetit ovat neuvoteltuja ja kiistanalaisia. Modernissa maailmassa ne ovat myös monimuotoisia, kun yksilö toimii monenlaisissa rooleissa. Erityisesti internetissä yksilön on katsottu voivan vapautua paikallisesti määrittyvästä identiteetistään ja löytää yhteisöjä, joissa pystyy toimimaan toiveittensa mukaisessa roolissa. Joskus tämä voi merkitä todellisuudesta poikkeavan virtuaalisen identiteetin luomista. (Wearing 2011.)

Yhteisöllisyys on omaehtoisen kulttuurisen ilmaisun tärkeä ominaisuus riippumatta siitä, onko kyseessä väljempi yhteisyyden kokemus vai tiivis ryhmä. Vaikka toimimme nykyään tiiviiden ja pysyvien yhteisöjen sijaan yleensä vaihtuvissa toimintaympäristöissä ja väljissä verkostoissa, identiteettimme muodostuu sidoksissa muihin ihmisiin. Osa tätä prosessia ovat kulttuurinen itseilmaisu ja kulttuuriin liittyvät kulutusvalinnat, joiden myötä kiinnitymme joko tulkintayhteisöihin tai kiinteämpiin yhteisöihin ja omaksumme tai välitämme niiden perinnettä.

Kulttuurinen kierrätys ja luovuus

Käsillä oleva teos jakaantuu tämän johdannon jälkeen kolmeen temaattiseen osaan, jotka käsittelevät kulttuurista kierrätystä ja luovuutta (I), performanssia ja tunnetta (II) sekä kaupallisen ja vernakulaarin välistä vuorovaikutusta (III). Kaikki nämä teemat ovat mukana läpi teoksen ja liittyvät toisiinsa: kulttuuriset aihelmat yleensä kiertävät luovasti muuntelevina performansseina, jotka

https://doi.org/10.21435/tl.279

puolestaan voivat olla omaehtoisesti tai kaupallisesti tuotettuja tai siltä väliltä.

Kulttuurisena kierrätyksenä ja luovuutena tarkastellaan ennen kaikkea sitä, kuinka samoja kulttuurisia kuvastoja ja aihelmia tulkitaan, varioidaan ja yhdistellään uudelleen populaarissa ja vernakulaarissa kulttuurissa. Johdannossa asiaa on lähestytty etupäässä perinteen näkökulmasta, jolloin kulttuuristen ilmiöiden, aihelmien ja käytäntöjen siirtymiseen liittyy jatkuvuus sekä siirtyvien yksiköiden merkityksellistäminen ja omaksi kokeminen. Kierto eli *sirkulaatio* voidaan nähdä myös laajempana yhteiskunnan olemassaoloon kuuluvana ilmiönä. Paitsi kulttuuriset käytännöt ja ajatukset, myös ihmiset ja tavarat kiertävät koko ajan, siirtyvät kontekstista toiseen ja saavat uusia rooleja ja merkityksiä. Mediatutkijat Katja Valaskivi ja Johanna Sumiala ovat korostaneet sirkulaation avoimuutta tutkimuskäsitteenä: sirkulaationa voi tarkastella monenlaisia kehityskulkuja, siirtymiä ja prosesseja. Kulttuurin kohdalla sirkulaatio on paitsi aineettoman pääoman siirtymistä myös materiaalista, kun ajatukset, arvot, uskomukset ja tunteet saavat ilmaisunsa tuotteiden, teknologioiden ja kehojen välityksellä. Sirkulaatiossa kohtaavat ja vaikuttavat toisiinsa monenlaiset toimijat ja toimet. Se tuo yhteen aiemmin yhteen kuulumattomia elementtejä ja voi myös muokata valtasuhteita. (Valaskivi ja Sumiala 2014, 231–235.)

Luvussa ”Vernakulaari, populaarikulttuuri ja kulttuurinen omiminen” Tuomas Hovi tarkastelee kulttuuristen aihelmien omaksumista ja kierrätystä erityisesti folkloren ja kaupallisen populaarikulttuurin välillä. Luku pohjustaa niitä jäljempänäkin käsiteltäviä mahdollisuuksia ja haasteita, joita kaupallisen ja omaehtoisen sekä globaalin ja paikallisen kulttuurin väliseen vuorovaikutukseen liittyy. Kaupallisesti tuotettu populaarikulttuuri voi toimia innoittajana omaehtoiselle luovuudelle ja folkloreksi muodostuville ilmiöille. Erityisen vahvoja omaehtoisen versioinnin keskuksia ovat fanikulttuurit, joissa syntyy sekä yksilöllistä fanitaidetta että selvästi folkloreksi hahmottuvia kollektiivisia ilmaisutapoja ja käytäntöjä. Fanien ja muiden etenkin internetissä julkaisevien käyttäjien luovuus kiertää usein takaisin kaupalliseen kulttuuriin, kuten Hovin

https://doi.org/10.21435/tl.279

esimerkit osoittavat. Vaikutteiden virta on kulkenut omaehtoisesta kaupalliseen jo pitkään, kun myös vanhemmasta paikalliskulttuurien folkloresta ammennetaan kirjallisuuteen, musiikkiin, elokuviin tai vaikkapa vaatemallistoihin. Ulkopuolisten harjoittama paikalliskulttuurien kaupallinen hyödyntäminen voidaan helposti – ja syystäkin – tulkita kulttuuriseksi omimiseksi. Kysymys kuuluu, kuka hyötyy kulttuurin esittämisestä ja millaisessa kehyksessä ja merkityksessä kulttuuri esitetään.

Kulttuurisen kierrätyksen yhteydessä tekijänoikeuskysymykset monimutkaistuvat. Omaehtoisessa kulttuurissa tekijyys ja siihen liittyvä pääoma voidaan ymmärtää toisella tavalla kuin rahalliseen vaihtoon perustuvassa kaupallisessa kulttuurissa; yhteisiksi koettuja kuvastoja muunnellaan ja julkaistaan vapaasti, eikä oma tuotanto tuo niinkään rahallista vaan sosiaalista pääomaa tekijälleen tai hänen yhteisölleen. Luvussa ”Monimuotoinen internetmeemi ja remix-kulttuuri” Kaarina Koski tuo esille internetin remix-kulttuurin logiikan, jossa kuvastojen toistuminen ja niiden merkitysten muuntelu ja kerrostuminen tekevät luovasta panoksesta kollektiivista ja siirtävät tekijyyden alkuperäisiltä tekijöiltä internet-yhteisöille. Kollektiivisuudesta huolimatta yksilön luova panos voi olla tärkeä, ja yksilöllisissä kuvamanipulaatioissa näkee toisinaan digitaalisena vesileimana tehtyjä signeerauksia. Remixissä hyödynnettyjen kuvien tai lauseiden alkuperää ei sinänsä kiistetä. Esimerkiksi suosituista elokuvista otetut kuvat ja katkelmat voivat toimia viittauksina koko alkuperäisteokseen, joka yleisön oletetaan tuntevan. Alkuperäisteosten luojat eivät kuitenkaan pysty vaikuttamaan siihen, millaisia tulkintoja niistä myöhemmin tehdään. Yksittäisten kuvien tai hahmojen uusi elämä meeminä voi olla täysin ennalta-arvaamaton.

Meemien kohdalla ei ole kyse pelkästään populaarikulttuurin ja internetsisältöjen kierrosta ja uudelleentulkinnasta. Itse meemin käsitekin on esimerkki sirkulaatiosta, jossa tieteelliset näkökulmat ja internetissä ilmauksensa saavat sosiaaliset intressit ovat vieneet termin käyttöyhteyksiä omiin suuntiinsa. Evoluutiobiologiasta

https://doi.org/10.21435/tl.279

liikkeelle lähtenyt ja sen jälkeen internetissä laajalle levinneisiin ilmiöihin sovellettu termi onkin erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa kiertäneenä saanut laajan skaalan toisistaan poikkeavia, keskenään ristiriitaisiakin merkityksiä. Koski tarkasteleekin kriittisesti meemin käsitteen variaatiota ja sitä, millaista kulttuurista kierrätystä meemin oletetaan eri merkityksissään edustavan.

Uudelleen tulkituilla kulttuurisilla yksiköillä voi olla pitkät juuret, eikä kaikki kulttuurinen kierto tapahdu edelleenkään pelkästään internetissä – olkoonkin, että tulkinnat perustuvat kansainvälisiin trendeihin, joiden leviämistä internet on vauhdittanut. Luvussa ”Metsäjooga, metsään liittyvä uushenkisyys ja kalevalaisen muinaisuuden muistaminen” Heidi Henriikka Mäkelä tarkastelee metsäjoogaa eli 2000-luvulla kehitettyä hybridiä joogamuotoa, joka ammentaa kansainvälisistä henkisistä trendeistä ja paikallisesta muinaisuudeksi tulkitusta kuvastosta. Metsäjooga toimii institutionaalisen ja omaehtoisen rajapinnalla valikoiden kulttuuristen elementtien kierrosta sopivimmat palat. Se hyödyntää itämerensuomalaisen kansanperinteen tutkimusta, mutta tulkinnat kiertävät populaarille henkisyydelle tyypillisesti uusšamanistisen kuvaston kautta. Sekä metsää että muinaisuutta tulkitaan ja tuodaan nykyhetkeen tavalla, joka kuvastaa metsäjoogan harjoittajien arvoja ja tarpeita juuri tänä päivänä.

Mäkelän tarkastelussa kaukaakin haetut kulttuuriset elementit merkityksellistetään oman kokemuksen kautta. Metsäjoogassa luodaan henkistä yhteyttä metsään kuvittelemalla, ja menneisyydestä etsitään kehollista vapautumista vastakohtana länsimaisille kahlitseville normeille. Kalevalaisiksi nimetyillä asennoilla ja liikkeillä on performatiivinen rooli: ne kanavoivat metsätilaa ja menneisyyttä ja luovat hyvää oloa. Mäkelä lähestyykin tutkimuskohdettaan paitsi analysoimalla metsäjoogan kytköksiä henkisiin trendeihin ja arvoihin ja niiden pohjalta tuotettuihin menneisyyskuviin myös osallistumalla ja kokemalla itse. Analyysi lähestyy metsäjoogaa tilan, sukupuolen ja kehon sekä ajan näkökulmista. Oma kehollinen lähestymistapa näyttää, kuinka sirkulaatio toteutuu paitsi

https://doi.org/10.21435/tl.279

kollektiivisena prosessina myös viime kädessä yksilön osallistumisena ja luovana käytäntönä, jossa kulttuurisia elementtejä sovitetaan uuteen kehykseen ja osaksi omaa kokemus- ja arvomaailmaa.

Performanssi ja tunne

Sirkulaatio toteutuu performanssien eli esitysten sarjoina. Teatterin, rituaalien tai folkloren kohdalla esitys määrittyy arkiviestinnästä erottuvaksi taiteelliseksi tai kulttuurisesti kaavoittuneeksi viestinnäksi, joka toteutuu vuorovaikutuksessa yleisön kanssa. Nykyaikaisessa esitystutkimuksessa kohde on laajempi: myös arkielämän sosiaaliset roolit ovat performansseja. Performanssitutkimus ei keskity vain teksteihin tai teoksiin, vaan tutkimuskohteena ovat käytäntö, toiminta, tapahtuminen ja vaikutukset. (Schechner 2013, 2.) Folkloristisessa performanssitutkimuksessa on tarkasteltu esiintyjän ja yleisön välistä vuorovaikutusta, esiintyjän keinoja rakentaa odotukset täyttävä esitys sekä esiintyjän ja yleisön yhteensopivaa kompetenssia toivotun tulkinnan syntymiseksi (esim. Ben-Amos 1972, 10; Bauman 1977, 3–16). Tarinoiden, asenteiden, identiteettien sekä kuviteltujen ja todellisten roolien esittäminen ja toistaminen ovat sosiaalisen todellisuuden tuottamista ja muokkaamista, jota lähestytään myös performatiivisuutena. Performatiivisuus on kielenkäytön tai tekojen vaikuttavuutta; performatiivit ovat tekoja, jotka etenkin toistuvina ylläpitävät ja luovat luonnollisiksi tai sisäsyntyisiksi kuvittelemiamme asiaintiloja ja identiteettejä. (Esim. Butler 1999; Barad 2003.) Performanssit ulottuvat siis tietoisesti esityksiksi kehystetyistä tapahtumista arkiseen roolien toteuttamiseen ja kulttuurin sanelemiin identiteetteihin, joita ei välttämättä tajuta itse tuotetuiksi.

2000-luvulla virinnyt performanssinäkökulma digitaaliseen kulttuuriin merkitsee sekä teknologian roolin tarkastelua esitysten välittämisessä ja rakentumisessa (esim. Buccitelli 2012) että teknologian performatiivisuutta – sen toimijuutta osana todellisuutta. Teknologian toimijuus näkyy erityisen vahvana algoritmien

https://doi.org/10.21435/tl.279

säätelemässä sosiaalisen median syötteessä. (Barad 2003; Leeker, Schipper ja Beyes 2017, 9–11.) Se on läsnä myös teknososiaalisissa käytännöissä kuten digitaalisissa verkostoitumisen ja itseilmaisun mahdollisuuksissa, jotka muuttavat ihmisten välisiä suhteita ja yhteiskunnallisia valtasuhteita.

Teoksen kolmannen osan ”Performanssi ja tunne” käsittelemät aiheet – rap-musiikki, stand up -komiikka ja tanssikoreografioihin perustuvat TikTok-videot – ovat performansseja sanan perinteisessä merkityksessä. Niissä esiintyjä toteuttaa harjoitellun ja esteettisesti harkitun esityksen julkisessa kontekstissa. Tämän teemaosion luvuissa selvitetään kuitenkin myös, mitä näiden esitysten välityksellä tehdään sekä millaisia tunteita, arvoja ja identiteettejä niillä rakennetaan. Tunteetkin ovat tässä katsannossa performatiivisesti tuotettuja: ne eivät vain ilmaannu ja ole, vaan niitä tehdään ja toteutetaan käytäntöinä (esim. Scheer 2012). Globaalin ja digitaalisen vastapainona nykyaikaisessa kulttuurissa näkyvät myös paikallisuus, välittömyys, samastuttavuus, läheisyys ja intiimiys. Kaikissa näissä myös kulttuurinen kierrätys on mukana, mutta käsittely tarkentuu performansseihin omia tulkintoja, tunteita ja identiteettejä tuottavina tekoina.

Luvussa ”Suomiräpin paikka, performanssi ja yhteisöt Olarissa” Annukka Saaristo kuvaa, kuinka kansainvälinen rap-musiikki on kotiutunut espoolaislähiön ostareilla ja kallioilla leijailevan rosoisen kotiseutuhengen esittämiseksi. Olarilaista räppiä tuotetaan yhteisöllisesti. Sille on ominaista korostuneen maskuliininen kuvasto, ja sen sanoituksissa toistuvat erityisesti kolme teemaa: päihteet, seksi ja huumori. Sekä musiikkiesitykset että räppärien haastattelut artistiroolissa hahmottuvat performansseina, joissa rakentuvat olariräpin asenne ja porukan yhteishenki sekä vahva side Olariin kotiseutuna. Rap-musiikin juurien kunnioitus ja side kansainväliseen keskusteluun lähiöistä nivoutuvat yhteen tuttujen kulmien ja paikallistarinoiden kanssa: paikallisuus on luontevasti kansainvälistä ja rap-musiikista on muodostunut oman paikallisidentiteetin tuottamistapa ja ilmaisukanava.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Stand up -komiikan yhteisöllisyys on rap-musiikkiin verrattuna hetkellistä mutta intensiivistä. Stand up perustuu taitavaan käsikirjoitukseen sekä esiintyjän kiinnostavaan ja samastuttavaan lavahahmoon, mutta ennen kaikkea se vaatii vuorovaikutuksen rakentamista esiintyjän ja kulloinkin paikalla olevan yleisön välillä. Se edellyttää esiintyjältä heittäytymistä ja herkkää tilannetajua. Yhteyden epäonnistuessa vaarana on lavakuolema – kiusallinen hiljaisuus hyväksyvän naurun sijasta. Luvussa ”Stand up -komiikka ja kiusallinen yhteys” Antti Lindfors syventyy esiintyjän ja yleisön väliseen vuorovaikutukseen ja tarkastelee kiusallisuutta, joka on koomikolle sekä uhka että mahdollisuus. Kiusallisuus liittyy yhtäältä tilanteisiin, joissa yhteys koomikon ja yleisön välillä epäonnistuu. Toisaalta se on komiikan sisältöjen aihepiirinä otollinen samastuttavaan tunneilmaisuun sekä esiintyjän ja yleisön välisen yhteyden luomiseen. Esiintyjän herättämät ristiriitaiset ja kiusalliset tunteet voivat huumoriin avulla purkautua nauruna, mikä toimii joskus myös puhdistavasti. Lindfors hyödyntää tutkimuksessaan stand up -koomikoiden jakamia kokemuksia. Hän selvittää, kuinka esiintyjät rakentavat lavalla yhteyttä yleisöönsä, herättävät tunteita sekä rakentavat yhteistä kontekstia, joka ohjaa yleisön reaktioita esitykseen. Nykyaikaisena esittävän sanataiteen lajina stand up on hybridinen. Vaikka keikat ovat yleensä ammattimaisesti järjestettyjä, esitys itse muistuttaa perinteistä kansankerrontaa ja jäljittelee arkikommunikaation välittömyyttä (ks. Lindfors 2016, 154–156).

Luvussa ”TikTok-video vernakulaarina performanssina” Tero Ahlgren ja Kaarina Koski esittelevät sosiaalisen median sovellus TikTokin kansanomaisia käyttötapoja ja sille ominaista vernakulaaria rekisteriä. Keskeistä on omien julkaisujen sovittaminen TikTokille ominaiseen, somepersoonan performatiivisuutta suosivaan ympäristöön. TikTok on kehittynyt omaehtoista, huolittelematonta ja samastuttavaa ilmaisua suosivaksi alustaksi, jossa tietopohjainenkin sisältö on tapana pukea kepeään muotoon. Ahlgren ja Koski tutkivat, millä tavoin sovelluksen tekniset ominaisuudet ja toisaalta käyttäjien keskuudessa vakiintuneet tyylit ja odotukset näkyvät videoissa sekä millä tavoin videoissa rakennetaan

https://doi.org/10.21435/tl.279

performatiivisesti omaa somepersoonaa. Kahden erilaisen esimerkkitapauksen avulla käsitellään erityisesti sukupuolen ja seksuaalisuuden performatiivia sekä pohditaan, miten institutionaalinen toimija menestyy TikTokin vernakulaarissa kuvavirrassa.

Kaupallisen ja vernakulaarin vuorovaikutus

Teoksen viimeisen osan luvuissa syvennytään vielä kolmen tapaustutkimuksen pohjalta teemaan, joka liittyy tavalla tai toisella lähes jokaiseen kirjan luvuista: kaupallisen tuotannon ja vernakulaarin kulttuurin väliseen vuorovaikutukseen. Tämän vuorovaikutuksen keskeisiä muotoja ovat molemminpuolinen lainaaminen ja jopa anastaminen sekä dialogisuus, jossa toimijat niin vernakulaarista asemasta kuin kaupallisten yhtiöiden puolelta pyrkivät lisäämään menestystään tai auktoriteettiaan hyödyntämällä hybridisiä käytäntöjä (Koski ja Turtiainen 2020, 89–90). Teoksen kolmannessa osassa näkökulmaa omaehtoisen toiminnan ja kaupallisten intressien väliseen vuorovaikutukseen syvennetään tapausesimerkkien avulla ja pohditaan muun muassa, kuinka kaupallistaminen muuttaa vernakulaaria perinnettä ja miten käyttäjien ja tuottajien intressit käyvät yksiin tuotteiden kategorisoinnissa. Vernakulaari ja kaupallinen eivät välttämättä toimi toistensa vastapooleina vaan esimerkiksi pelien kohdalla tuottajat nimeävät tuotteitaan ja muuttavat pelisisältöjä tai -kulttuureja käyttäjien kanssa neuvotellen.

Luvussa ”Creepypasta ja digitaalisten yhteisöjen hirviöt” Toni Saarinen esittelee vernakulaarin digitaalisen kauhukerronnan erilaisia muotoja ja merkityksiä sekä suhdetta kaupalliseen tuotantoon. Kansanomaiseen uskomusperinteeseen ja kummitusjuttuihin on aina kuulunut itse kerronnan lisäksi myös kertomusten kommentointia ja niiden sisältöjen koettelua tosielämässä esimerkiksi kummituspaikoilla vierailemisena. Näillä teoilla osallistutaan tradition rakentamiseen ja sidotaan sitä todellisuuteen. Nykyaikainen kauhukerronta hyödyntää yhä suurempaa kirjoa digitaalisia genrejä ja hämärtää kertomusmaailman ja todellisuuden välisiä rajoja yhä

https://doi.org/10.21435/tl.279

uusin menetelmin. Creepypastassa internet ei ole vain kerronnan uusien muotojen mahdollistaja ja levittäjä vaan myös sen keskeinen teema: välitila, jossa erilaiset häiriöt ja hirviöt pääsevät kehkeytymään ja josta ne ujuttavat uhkaavia ja tuhoavia lonkeroitaan käyttäjien elämään. Creepypasta on erinomainen esimerkki vernakulaarin ja kaupallisen tuotannon välisestä monimutkaisesta suhteesta. Tämän suhteen tyypillinen ongelmakohta on tekijyys; creepypastan tapauksessa vernakulaarin tuotannon kaupalliset appropriaatiot. Ääritapauksissa, kuten kollektiivisesti kehitellyn Slender Man -mytologian kohdalla, kaupallinen tuotantoyhtiö voi hyödyntää tekijänoikeuksiltaan suojaamatonta traditiota ja sen jälkeen tulkita kuvastot omikseen. Kaupallinen tuotanto myös muuttaa olennaisesti creepypastan luonnetta. Se kivettää muuttumattomaksi ja todellisuudesta irralliseksi teokseksi tradition, jonka teho perustuu multimodaaliseen ja potentiaalisesti kasvavaan ja muuntuvaan läsnäoloon eri viestintäkanavissa. Kaupallisen tuotannon myötä genre siis muuttuu toiseksi.

Jukka Vahlo syventää keskustelua genrestä ja sen määrittelyperusteista luvussa ”Videopelien genret ja niitä määrittävät voimat”. Vahlo esittelee videopelien jatkuvasti kasvavaa kirjoa ja ruotii erilaisia tapoja jaotella pelejä lajityypeiksi eli genreiksi. Pelien luokittelu voi palvella monenlaisia tarpeita, joita voi olla peleistä ja pelaamisesta keskusteleminen muiden pelaajien kanssa tai pelien määrittely niiden markkinoinnin ja pelikehityksen tarpeisiin. Erilaisten luokitusmallien on syytä kohdata toisensa: esimerkiksi tutkimukset erilaisten ihmisryhmien pelilajimieltymyksistä palvelevat pelituotantoa mutta tarvitsevat perustakseen lajiluokituksen, jonka myös pelaajat tunnistavat. Vahlo päätyy suosittamaan pelaamislähtöisiä lajimääritelmiä eli pelien luokittelua sen mukaan, millaisia aktiviteetteja peliin sisältyy ja mitä pelaajan tulee tehdä edetäkseen pelissä. Pelien lajimääritelmät elävät kansanomaisten pelaajakulttuurien ja kaupallisten toimijoiden välisenä neuvotteluna. Mukana keskustelussa ovat myös pelitutkijat, jotka pohtivat paitsi lajeja myös sitä, mikä peleissä ja pelaamisessa on keskeisintä tai mikä ylipäätään on peli. Vahlo kysyykin, kuka määrittelee genren, millaisin perustein ja

https://doi.org/10.21435/tl.279

mitä tarkoitusta varten. Hän käsittelee analyyttisesti sekä kaupallisen tuotteen ja kansanomaisen käyttökokemuksen välistä suhdetta että yleisesti lajimäärittelyn haasteellisuutta.

Osion viimeisessä luvussa videopelituotannon ja pelaajien välistä neuvottelua lähestytään arvojen ja niiden vähittäisen muutoksen näkökulmasta. Videopelien kohdeyleisönä on pitkään ollut lähes yksinomaan valkoinen heteromies, ja pelikulttuureissa on ollut jopa misogyynisiä piirteitä. Luvussa ”*Dragon Age* -pelisarja videopelien sukupuoli- ja seksuaalisuusnormien murroksessa” Hanna-Kaisa Lassila tarkastelee tavanomaisessa pelituotannossa ulkopuolisiksi ja ”toisiksi” jätettyjen pelaajaryhmien huomioimista pelihahmojen monipuolistuvassa valikoimassa. Tapausaineistona on vuosina 2009–2014 julkaistu *Dragon Age* -pelisarja, jossa valtavirtapelille poikkeuksellisesti kyseenalaistetaan tiukkoja sukupuolirooleja. *Dragon Agessa* sekä nais- että miespuolisilla pelihahmoilla on piirteitä, jotka ylittävät ahtaat normit, ja pelissä on myös pelaajan valinnoista riippumatonta HLBTIQ-sisältöä. *Dragon Agen* suosio osoitti pelaajien olevan odotettua valmiimpia sukupuoli- ja seksuaalisuusnormien muutokselle, mikä on johtanut vähitellen roolien monipuolistumiseen myös muissa peleissä.

Pelifirmoja koskevat samat haasteet kuin muutakin kaupallista viihdetuotantoa, jossa kannattavuutta arvioidaan kohdeyleisön mieltymysten pohjalta. Pelikulttuurit ovat kiinnostava erityistapaus, koska kapea-alainen maskuliininen näkökulma on vallinnut siinä pitkään vielä pelaajien sukupuolijakauman tasaannuttua ja yhteiskunnallisten arvojen monipuolistuttua. Yhtenä syynä kaupallisen pelintarjonnan muutoksen hitauteen on ollut aktiivisuus, jolla tietyt pelaajaryhmät ovat puolustaneet videopelikulttuuria perinteisen miehisyyden linnakkeena. Se on ilmennyt esimerkiksi peliarvostelusivuilla uudenlaisia arvoja edustavien pelien järjestelmällisenä pommittamisena huonoilla arvosteluilla. Samantapainen ilmiö, oman kulttuurisen tilan puolustaminen ja kaupalliseen tuotantoon vaikuttaminen häiriköimällä, on tuttu myös meemiorientoituneista alakulttuureista (ks. Kaarina Kosken luku ”Monimuotoinen internetmeemi ja remix-kulttuuri”).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kansanperinne 2.0 kutsuu lukijat havainnoimaan eroja ja samankaltaisuuksia siinä, kuinka erilaisissa yhteisöissä ja konteksteissa luodaan, muunnellaan, merkityksellistetään, omaksutaan ja myös kiistetään kulttuurisia kuvastoja ja niiden käyttötapoja. Olipa kyse jonkin ilmaisumuodon erityisistä taitajista tai tavallisista osallistujista, omassa ajassa kiertäviä kulttuurisia elementtejä valikoimalla, kommentoimalla ja uudelleen tulkitsemalla rakennetaan yhteyksiä ja identiteettejä, määritellään sosiaalista todellisuutta ja vedetään myös rajoja erilaisten ryhmien ja toimijoiden välille. Vaikka omaehtoinen kulttuuri onkin paljolti myös ajanvietettä ja viihdettä, kulttuuriset ilmaisut, identiteetit ja sosiaaliset verkostot eivät ole yksin sitä, vaan niitä luodaan performatiivisesti ja niihin liittyy arvolatauksia. Tämä kirja avaa monipuolisia ja ajankohtaisia näkökulmia kansanomaisen nykykulttuurin ymmärtämiseen ja analyyttiseen tarkasteluun.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 Kaarina Koski on saanut omien osuuksiensa kirjoittamiseen tukea Suomen Tietokirjailijat ry:ltä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Aineistolähteet

Garland, Sam [u/Poem_for_your_Sprog] 2016: my name is Cow. Reddit 25.10.2016. https://www.reddit.com/r/AskReddit/comments/598qrb/comment/d96si4d/. Viitattu 20.2.2023.

Know Your Meme: ”i lik the bred”. https://knowyourmeme.com/memes/i-lik-the-bred. Viitattu 27.8.2021.

Tumblr. Bestbredlik. A Collection of Bredlik poems. https://bestbredlik.tumblr.com/. Viitattu 27.8.2021.

YouTube: sulacomarine 23.9.2012. Hitler Says ”Fegelein” For 10 Hours. https://www.youtube.com/watch?v=eAUxataLNew. Viitattu 5.7.2021.

Verkkolähteet

BBC News. Marianna Spring. 12.3.2021. YouTube deletes 30,000 vaccine misinfo videos. https://www.bbc.com/news/technology-56372184. Viitattu 23.8.2021.

BBC News. Flora Carmichael ja Charlie Haynes. 10.8.2021: Facebook removes anti-vax influencer campaign. https://www.bbc.com/news/blogs-trending-58167339. Viitattu 23.8.2021.

Iltalehti. Janne Palomäki. 29.1.2021. Näkökulma: Nettianarkia pisti pörssin palasiksi – osakekeplottelijat saivat maistaa omaa lääkettään. https://www.iltalehti.fi/talous/a/282574b6-e357-4526-82a0-c513d1252f09. Viitattu 17.5.2021.

Meta 10.8.2021. July 2021 Coordinated Inauthentic Behavior Report. https://about.fb.com/news/2021/08/july-2021-coordinated-inauthentic-behavior-report/. Viitattu 23.8.2021.

Philosophy Now. Scott Parker 2016: Stanley Fish, Interview. https://philosophynow.org/issues/116/Stanley_Fish Viitattu 1.3.2023.

Taloussanomat 30.1.2021: Meemiosake Gamestop syöksyi jälleen nousuun. https://www.is.fi/taloussanomat/art-2000007772595.html. Viitattu 22.4.2021.

Tieteen termipankki: Folkloristiikka: folklore. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Folkloristiikka:folklore

Washington Examiner. Claude Thompson 15.3.2019: YouTube shuts down ads on anti-vax videos. https://www.washingtonexaminer.com/news/youtube-shuts-down-ads-on-anti-vax-videos. Viitattu 1.3.2023.

Yle Uutiset. Teemu Hallamaa. 28.1.2021: ”Nokiaa ja osakemarkkinoita ravistelleen ilmiön taustalla on nettiväen erikoinen kosto rikkaille” https://yle.fi/uutiset/3-11760396. Viitattu 22.4.2021.

Yle Uutiset 1.6.2021: Finnish YouTube search results flooded with anti-vax content. https://yle.fi/uutiset/osasto/news/finnish_youtube_search_results_flooded_with_anti-vax_content/11960798. Viitattu 23.8.2021.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kirjallisuus

Ahlgren, Tero 2020: Videomeemit ja vernakulaari auktoriteetti. Hitler kuulee ja El Risitas -meemit yhteiskunnallisen kommentoinnin muotona. – *Lähikuva* 3–4, 149–164.

Aikin, Scott 2009: Poe's Law, Group Polarization, and the Epistemology of Online Religious Discourse. – *Social Science Research Network* 23.1.2009. https://doi.org10.2139/ssrn.1332169.

Allport, Gordon 1979: *The Nature of Prejudice. 25th Anniversary Edition.* Reading: Perseus Books.

Ang, Ien 1991: *Desperately Seeking the Audience*. London: Routledge.

Anttonen, Pertti 2005: *Tradition through Modernity. Postmodernism and the Nation-State in Folklore Scholarship.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Anttonen, Pertti 2009: Kulttuurin, perinteen ja perinnön kysymyksiä. – *Elore* 16 (1), 1–5. https://doi.org/10.30666/elore.78777.

Barad, Karen 2003: Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. – *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 28(3), 801–831.

Bauman, Richard 1977: *Verbal art as performance.* Bloomington: Indiana University Press.

Bauman, Richard 1992: Folklore. Teoksessa Bauman, Richard (toim.) *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments. A Communications-centered Handbook*. New York: Oxford University Press, 29–40.

Bauman, Zygmunt 1992: *Intimations of Postmodernity.* London: Routledge.

Ben-Amos, Dan 1971: Towards a definition of folklore in context. Teoksessa Parédes, Americo – Bauman, Richard (toim.), *Towards new perspectives in folklore*. Austin: University of Texas Press, 3–15.

Benkler, Yochai 2006: *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.

Berkowitz, Dan ja James TerKeurst 1999: Community as Interpretive Community. Rethinking the Journalist-Source Relationship. – *Journal of Communication* 49 (3), 125–136.

Bhatia, Kiran 2019: The civic potential of Bollywood based dance flash mobs. On youth participation and digital networks. – *Asian Journal of Communication* 29 (6), 483–499.

Bird, Elizabeth 2006: Cultural Studies as Confluence. The Convergence of Folklore and Media Studies. Teoksessa Hinds, Harold – Motz, Marilyn – Nelson, Angela (toim.) *Popular Culture Theory and Methodology. A Basic Introduction*. Madison: The University of Wisconsin Press, 344–355.

Briggs, Charles ja Richard Bauman 1992: Genre, Intertextuality, and Social power. – *Journal of Linguistic Anthropology* 2: 131–172.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Bronner, Simon J. 2016: Toward a Definition of Folklore in Practice. – *Cultural Analysis* 15.1. (2016), 6–27.
Bruns, Axel 2010: From Reader to Writer. Citizen Journalism as News Produsage. Teoksessa Hunsinger, Jeremy – Klastrup, Lisbeth – Allen, Matthew (toim.) *International Handbook of Internet Research*. Dordrecht: Springer, 119–133.
Buccitelli, Anthony Bak 2012: Performance 2.0. Observations toward a Theory of the Digital Performance of Folklore. Teoksessa Blank, Trevor J. (toim.) *Folk Culture in the Digital Age. The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Utah: Utah State University Press, 60–84.
Burns, Tom 1969: Folklore in the Mass Media. Television. – *Folklore Forum* 2(4), 90–106.
Burgess, Jean ja Joshua Green 2009: *YouTube. Online Video and Participatory Culture*. Digital Media and Society Series. Cambridge: Polity Press.
Butler, Judith 1999: *Gender trouble. Feminism and the subversion of identity.* London: Routledge.
CCDH 2021: *Malgorithm. How Instagram's Algorithm Publishes Misinformation and Hate for Millions During a Pandemic*. Center for Countering Digital Hate. https://counterhate.com/wp-content/uploads/2022/05/210309-Malgorithm-Report.pdf. Viitattu 1.3.2023.
Dégh, Linda 1994: *American folklore and the mass media.* Bloomington: Indiana University Press.
Delwiche, Aaron ja Jennifer Jacobs Henderson 2013: Introduction: What is Participatory Culture? Teoksessa Delwiche, Aaron – Henderson, Jennifer Jacobs (toim.) *The Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge, 3–9.
Dijck, José van 2009: Users like you? Theorizing agency in user-generated content. – *Media, Culture & Society* 31 (1), 41–58.
Fagerjord, Anders 2010: After Convergence: YouTube and Remix Culture. Teoksessa Hunsinger, Jeremy – Klastrup, Lisbeth – Allen, Matthew (toim.) *International Handbook of Internet Research*. Dordrecht: Springer, 187– 200.
Fine, Gary Alan ja Bill Ellis 2010: *The Global Grapevine. Why Rumors of Terrorism, Immigration, and Trade Matter.* Oxford: Oxford University Press.
Fingerroos, Outi, Niina Hämäläinen ja Ulla Savolainen 2020: Mikä vernakulaari? Teemanumeron saate. – *Elore* 27 (1), 4–14. https://doi.org/10.30666/elore.95523.
Fish, Stanley 1976: Interpreting the "Variorum". – *Critical Inquiry* 2 (3), 465–485.
Fiske, John 1987: *Television culture.* London: Methuen.
Fogelholm, Mikael 2012: Ravitsemustutkijat kovilla julkisessa keskustelussa. – *Tieteessä tapahtuu* 2012 (1), 1–2.
Frog 2016: "Genres, Genres Everywhere, But Who Knows What to Think?" Toward a Semiotic Model. Teoksessa Koski, Kaarina – Frog – Savolainen, Ulla (toim.) *Genre – Text – Interpretation. Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 47–88.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Frog, Kaarina Koski ja Ulla Savolainen 2016: At the Intersection of Text and Interpretation. An Introduction to Genre. Teoksessa Koski, Kaarina – Frog – Savolainen, Ulla (toim.) *Genre – Text – Interpretation. Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 17–43.

Fuentes, Marcela 2015: Performance Constellations. Memory and Event in Digitally Enabled Protests in the Americas. – *Text and Performance Quarterly* 35 (1), 24–42.

Gallagher, Owen 2013: The Assault on Creative Culture. Politics of Cultural Ownership. Teoksessa Delwiche, Aaron – Henderson, Jennifer Jacobs (toim.) *The Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge, 86–96.

Hafstein, Valdimar 2001: Biological metaphors in folklore theory. An essay in the history of ideas. – *Arv* 57, 7–32.

Harned, Jon 1985: Stanley Fish's Theory on the Interpretive Community: A Rhetoric of Our Time? – *Freshman English News* 14 (2), 9-13.

Heimo, Anne 2013: Meemi tulee. Folkloristi, oletko valmis? – *Elore* 20 (2), 54–65. https://doi.org/10.30666/elore.79087.

Hindman, Matthew 2009: *The Myth of Digital Democracy.* Princeton: Princeton University Press.

Hirsjärvi, Irma 2003: Star-Trek-ilmiö fanitutkimuksen valossa. Teoksessa Kovala, Urpo – Saresma, Tuija (toim.), *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kulttiilmiöistä.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 143–165.

Honko, Lauri 1979: Perinteen sopeutumisesta. – *Sananjalka* 21 (1), 57–76.

Honko, Lauri 1980: Kertomusperinteen tutkimustavat ja niiden tulevaisuus. Teoksessa Laaksonen, Pekka (toim.) *Kertojat ja kuulijat.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 18–38.

Howard, Robert Glenn 2008a: The Vernacular Web of Participatory Media. – *Critical Studies in Media Communication* 25 (5), 490–513.

Howard, Robert Glenn 2008b: Electronic Hybridity. The Persistent Processes of the Vernacular Web. – *Journal of American Folklore* 121 (480), 192–218.

Howard, Robert Glenn 2012: How Counterculture Helped Put the ”Vernacular” in Vernacular Webs. Teoksessa Blank, Trevor (toim.) *Folk Culture in the Digital Age. The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Logan: Utah State University Press, 25–45.

Howard, Robert Glenn 2013: Vernacular Authority. Critically Engaging "Tradition". Teoksessa Blank, Trevor – Howard, Robert Glenn (toim.) *Tradition in the Twenty-First Century. Locating the Role of the Past in the Present*. Logan: Utah State University Press, 77–99.

Howard, Robert Glenn 2019: Vernacular Authority Speaks for the Glock. Heterogeneous Volition in an Institutional Proverb. Teoksessa Hakamies, Pekka – Heimo, Anne (toim.) *Folkloristics in the Digital Age*. FFC 316. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 73–91.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Huovila, Janne 2014: ”Kansa ei enää tottele”. Karppaus individualistisen universalistisen ravitsemuspuheen ristiaallokossa Helsingin Sanomissa vuosina 2010–2012. – *Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti* 2014 (51), 18–31.

Jenkins, Henry 2002: Interactive Audiences? The ”Collective Intelligence” of Media. Teoksessa Harries, Dan (toim.) *The New Media Book Fans*. London: British Film Institute. http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/collective%20 intelligence.html. Viitattu 7.7.2021.

Jenkins, Henry 2006: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide.* New York: New York University Press.

Julkunen, Eero 1989: Lasten ja nuorten joukkotiedotusperinne. Teoksessa Pöysä, Jyrki (toim.) *Betoni kukkii. Kirjoituksia nykyperinteestä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 49–63.

Kangaspunta, Seppo 2011: Traditionaalista yhteisöstä verkkoyhteisyyteen. Teoksessa Seppo Kangaspunta (toim.), *Yksilöllinen yhteisöllisyys. Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen.* Tampere: Tampere University Press, 15–34.

Kitta, Andrea 2012: *Vaccinations and public concern in history. Legend, rumor, and risk perception.* New York: Routledge.

Knuuttila, Seppo 1992: *Kansanhuumorin mieli. Kaskut maailmankuvan aineksena.* Helsinki: Suomalasen Kirjallisuuden Seura.

Koski, Kaarina 2011: Mediakulttuurin murros, YouTube ja folklore. – *Elore* 18 (1), 14–27. https://doi.org/10.30666/elore.78918.

Koski, Kaarina 2016: The Legend Genre and Narrative Registers. Teoksessa Koski, Kaarina – Frog – Savolainen, Ulla (toim.) *Genre – Text – Interpretation. Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 113–136.

Koski, Kaarina ja Riikka Turtiainen 2020: Vernakulaari verkossa. Vertaisuuden ilmaisemisen digitaaliset ulottuvuudet. – *Elore* 27 (1), 85–107. https://doi.org/10.30666/elore.88834.

Koven, Mikel 2003: Folklore Studies and Popular Film and Television. A Necessary Critical Survey. – *Journal of American Folklore* 116 (460), 176–195.

Krawczyk-Wasilewska, Violetta 2016: *Folklore in the Digital Age. Collected Essays*. Esipuheen laatinut Andy Ross. Kraków: Jagiellonian University Press.

Kuusi, Matti 1974: Poplore. Teoksessa Launonen, Hannu – Mäkinen, Kirsti (toim.), *Folklore tänään.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 11–23.

Laitinen, Emilia 2018: *Maahanmuuttajiin liittyvien huhujen omaehtoinen kumoaminen ja huhuista neuvottelu. Tapausesimerkkinä Uuninpankkopoika Saku Timonen -blogi.* Folkloristiikan pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018121250577

Landale, Jeff ja Sascha Meinrath 2017: The future of digital enfranchisement. Teoksessa Pickard, Victor – Yang, Guobin (toim.) *Media activism in the digital age*. Abingdon: Routledge, 10–27.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Leeker, Martina, Imanuel Schipper ja Timon Beyes 2017: Performativity, performance studies and digital cultures. Teoksessa Leeker, Martina – Schipper, Imanuel – Beyes, Timothy (toim.) *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Culture*. Bielefeld: transcript Verlag, 9–18.

Lehtonen, Heikki 1990: *Yhteisö.* Tampere: Vastapaino.

Lindfors, Antti 2016: Notes on Reflexivity and Genre in Stand-Up Comedy Routines. Teoksessa Koski, Kaarina – Frog – Savolainen, Ulla (toim.) *Genre – Text – Interpretation. Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 152–174.

Maffesoli, Michel 1995: *The Time of the Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society.* London: Sage.

Marsio, Leena ja Aura Kivilaakso 2017: Johdanto. Teoksessa Kivilaakso, Aura – Marsio, Leena (toim.) *Elossa. Luonto ja elävä kulttuuriperintö.* Helsinki: Museovirasto, 7–15.

Matikka, Hannu ja Harri Metsälä 2021: Museovirasto avustaa kulttuuriperinnön hoitoa ja kestävää käyttöä. – *Kulttuurista perinnöksi. Kulttuuriperintöä tuoreista näkökulmista*. Museoviraston verkkojulkaisu. https://www.kulttuuristaperinnoksi.fi/2021/museovirasto-avustaa-kulttuuriperinnon-hoitoa-ja-kestavaa-kayttoa Viitattu 1.3.2023.

McLaughlin, Thomas 1996: *Street Smarts and Critical Theory. Listening to the Vernacular*. Madison: University of Wisconsin Press.

McNeill, Lynne 2013: And the Greatest of These Is Tradition. The Folklorist's Toolbox in the Twenty-First Century. Teoksessa Blank, Trevor – Howard, Robert Glenn (toim.) *Tradition in the Twenty-First Century. Locating the Role of the Past in the Present*. Logan: Utah State University Press, 174–185.

McNeill, Lynne 2018: "My friend posted it and that's good enough for me!" Source Perception in Online Information Sharing. – *Journal of American Folklore* 131 (522), 493–499.

McNeill, Lynne 2019: "Today's Innovation": The Importance and Implications of Gleaning in Digital Folklore. Teoksessa Hakamies, Pekka – Heimo, Anne (toim.) *Folkloristics in the Digital Age*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 92–109.

Mittell, Jason 2013: Wikis and Participatory fandom. Teoksessa Delwiche, Aaron – Henderson, Jennifer Jacobs (toim.) *The Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge, 35–42.

Noyes, Dorothy 2009: Three Traditions. – *Journal of Folklore Research* 46 (83), 233–268.

Noyes, Dorothy 2012: The Social Base of Folklore. Teoksessa Bendix, Regina – Hasan-Rokem, Galit (toim.) *Companion to Folklore*. Chichester: John Wiley & Sons, 13–30.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Oring, Elliot 2003: Thinking through Tradition. Teoksessa Blank, Trevor – Howard, Robert Glenn (toim.) *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Logan: Utah State University Press, 22–48.

Oring, Elliot 2014: Memetics and Folkloristics: The Theory. – *Western Folklore* 73 (4), 432–454.

Peck, Andrew 2020: A Problem of Amplification: Folklore and Fake News in the Age of Social Media. – *Journal of American Folklore* 133 (529), 329–351.

Rheingold, Howard 2003: *Smart mobs. The Next Social Revolution*. New York: Basic Books.

Roberts, Erie Martha 2006: Something Fishy is Going On. The Misapplication of Interpretive Communities in Literary Theory. – *Delta* 1 (1), artikkeli 6, 32–42. https://digitalcommons.iwu.edu/delta/vol1/iss1/6 Viitattu 1.3.2023.

Rone, Julia 2013: Fegelein's Views on Folklore. – Seminar_BG 2 (380). https://www.seminar-bg.eu/spisanie-seminar-bg/special-issue2/item/380-fegeleins-views-on-folklore.html. Viitattu 10.3.2014.

Ruohomaa, Erja 2011: Yleisradion yleisötutkimuksen vaiheet, sen kontekstit ja käännekohdat. – *Media & viestintä* 34 (4), 66–83.

Räty, Iida 2019: "Nyt tuntuu, että entiseen ei ole enää paluuta." Terveysruokapuhe holistiseen hyvinvointiin tähtäävässä terveysruokakulttuurissa. Folkloristiikan pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019062021555.

Saarikoski, Helena 2009: *Nuoren naisellisuuden koreografioita. Spice Girlsin fanit tyttöyden tekijöinä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Saikkonen, Sampsa ja Esa Väliverronen 2013: Popularisoinnista osallistavaan tiedeviestintään. Kriittinen arvio "demokraattisesta" käänteestä. – *Yhteiskuntapolitiikka* 7 (4), 416–424.

Schechner, Richard 2013: *Performance Studies. An Introduction.* London: Routledge.

Scheer, Monique 2012: Are emotions a kind of practice (and is that what makes them have a history)? A Bourdieuian approach to understanding emotion. – *History and Theory* 51 (2), 193–220.

Schrempp, Gregory 2009: Taking the Dawkins Challenge, or, The Dark Side of the Meme. – *Journal of Folklore Research* 46 (1), 91–100.

Scott, Suzie 2015: *Negotiating identity. Symbolic interactionist approaches to social identity*. Cambridge: Polity Press.

Smith, Laurajane (toim.) 2007: *Cultural Heritage. Critical Concepts in Media and Cultural Studies. Vol. 2. Critical concepts in heritage.* London: Routledge.

Smith, Paul 1986: Communicating Culture; or, Can We Really Vocalize a Brownie? Teoksessa Narváez, Peter – Laba, Martin (toim.), *Media Sense. The Folklore–Popular Culture Continuum.* Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press, 31–46.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Thompson, Tok 2012: Netizens, Revolutionaries, and the Inalienable Right to the Internet. Teoksessa Blank, Trevor (toim.) *Folk culture in the Digital Age. The Emergent Dynamics of Human Interaction.* Boulder: University Press of Colorado, 46–59.

Turtiainen, Riikka ja Sari Östman 2009: Tavistaidetta ja verkkoviihdettä. Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Grahn, Maarit – Häyrynen, Maunu (toim.) *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 336-358.

Uusitalo, Niina ja Katja Valaskivi 2020: The Attention Apparatus. Conditions and Affordances of News Reporting in Hybrid Media Events of Terrorist Violence. – *Journalism Practice*, https://doi.org/10.1080/17512786.2020.1854052.

Valaskivi, Katja 2021: Kiertävät salaliittokertomukset vihapuheen välineinä. – *Vartija* 1/2021. https://www.vartija-lehti.fi/kiertavat-salaliittokertomukset-vihapuheen-valineina/. Viitattu 20.9.2021.

Valaskivi, Katja ja Johanna Sumiala 2014: Circulating social imaginaries. Theoretical and mathodological reflections. – *European Journal of Cultural Studies* 17 (3), 229–243.

Villi, Mikko 2006: Mediakonvergenssi ja verkkoviestintä. Teoksessa Aula, Pekka – Matikainen, Janne – Villi, Mikko (toim.) *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Yliopistopaino, 101–120.

Wearing, Michael 2011: Preface. Teoksessa Wearing, Michael (toim.) *Social Identity*. New York: Nova Science Publishers, vii–xvii.

Zelizer, Barbie 1993: Journalists as interpretive communities – *Critical Studies in Mass Communication* 10:3, 219–237, https://doi.org/10.1080/15295039309366865

Zipes, Jack 2006: *Why Fairy Tales Stick. The Evolution and Relevance of a Genre*. London: Taylor & Francis.

https://doi.org/10.21435/tl.279

https://doi.org/10.21435/tl.279

I
Kulttuurinen kierrätys ja luovuus

https://doi.org/10.21435/tl.279

https://doi.org/10.21435/tl.279

Vernakulaari, populaarikulttuuri ja kulttuurinen omiminen

Tuomas Hovi

https://orcid.org/0000-0001-7574-7799

Vernakulaarin ja kaupallisen kulttuurin välinen suhde on monipolvinen. Populaarikulttuuri ottaa vaikutteita folkloresta ja hyödyntää sitä monin eri tavoin. Samalla populaarikulttuuri myös tuottaa folklorea ja luo vernakulaaria kulttuuria. Aina tämä kulttuurinen kierto ei kuitenkaan synny ilman ongelmia. Folklorella tarkoitetaan tässä luvussa kaikkea omaehtoista ja kansanomaista kulttuuria, käytäntöjä ja itseilmaisua, joita voi pitää jollekin ryhmälle ominaisina ja sen identiteettiä heijastavina. Siihen kuuluvat yhtä hyvin suulliset, kirjalliset kuin kuvallisetkin ilmaisut sekä uskomukset, käsitykset, rituaalit, musiikki ja käsityöperinne. (Tieteen termipankki, Folkloristiikka:folklore.) Populaarikulttuurilla puolestaan tarkoitetaan tässä nimenomaan viihdeteollisuudesta tuttua kaupallista populaarikulttuuria. Tarkastelen vernakulaarin ja kaupallisen kulttuurin välistä suhdetta muun muassa ostension ja sirkulaation käsitteiden kautta. Käytän esimerkkinä *Candyman*-elokuvaa, *Mothman*-hahmon ympärille kehittynyttä populaarikulttuuria sekä Terry Pratchettin kirjoihin perustuvaa *Hogswatch*-juhlaa. Lisäksi käsittelen vernakulaarin ja kaupallisen kulttuurin ongelmakohtia fanikulttuurin sekä lopuksi kulttuurisen omimisen käsitteen kautta.

Folklorea hyödynnetään jatkuvasti monin tavoin muun muassa mainonnassa, liike-elämässä, matkailussa ja etenkin populaarikulttuurissa. Kansankulttuurista omaksutaan populaariin musiikkiin, kirjallisuuteen ja elokuviin esimerkiksi satujen, tarinoiden ja myyttien aineksia. Voidaan myös ajatella, että kaupallinen tuotanto on satu- ja myyttiperinteen nykyaikainen muoto: aiemmin suullisesti kerrotut ihmesadut muotoutuvat elokuviksi ja huhut

https://doi.org/10.21435/tl.279

leviävät iltapäivälehtien lööpeissä (esim. Dégh 1994). Massamedia on kuitenkin yksisuuntaista viestintää, ja folklorelle ominainen osallistuminen ja kommentointi tapahtuvat kaupallisen tuotannon ulkopuolella. Folkloren ja populaarikulttuurin suhde on vuorovaikutuksellinen: vaikutteet kulkevat molempiin suuntiin. Kansankulttuurissa tapaa televisiosta tuttuja hokemia tai sanontoja, ja populaarikulttuurin pohjalta syntyy myös uutta nykyaikaista folklorea. (Lau, Tokofsky ja Winick 2004, 9). Vahvimmillaan populaarikulttuurin synnyttämä vernakulaari luovuus on fanikulttuureissa, jotka saattavat puolestaan vaikuttaa kaupalliseen tuotantoon.

Populaarikulttuurin ja folkloren suhdetta voidaan lähestyä kolmesta eri näkökulmasta. Ensinnäkin folklorea siirtyy suoraan populaarikulttuuriin. Tämä voi olla toisinaan melko ongelmatonta, mutta etenkin jos valtakulttuuri hyödyntää ja tulkitsee omasta näkökulmastaan alistetussa asemassa olevan kansanosan perinnettä, kyse voi olla kulttuurisesta omimisesta. Toiseksi folklore ja populaarikulttuuri limittyvät toisiinsa sirkulaatiossa, jossa juonet ja motiivit kiertävät esityskontekstista ja -kanavasta toiseen ja muuntuvat matkalla. Kolmanneksi voi tarkastella populaarikulttuurin aktiivista ja luovaa vastaanottoa, jota tapahtuu erityisesti fanikulttuureissa eli *fandomeissa*.

Folkloren tai folkloreainesten siirtyminen populaarikulttuuriin

Folklorea käytetään populaarikulttuurissa esimerkiksi hyödyntämällä kirjallisuudessa tai elokuvissa hahmoja, juonirakenteita tai kokonaisia tarinoita, jotka ovat tuttuja kansanperinteestä. Populaarikulttuurin ja folkloren yhteyksiä tutkineet folkloristit ovat aiemmin tarkastelleet erilaisten folkloren muotojen esiintymistä populaarikulttuurissa (*motif spotting*, katso myös Kaarina Kosken johdanto tässä kirjassa) ja laatineet tutkimuksia ja listoja esimerkiksi elokuvista, jotka perustuvat folkloreen, erityisesti satuihin tai nykytarinoihin. (Koven 2003, 189–190; Koven 2008; Sherman & Koven

https://doi.org/10.21435/tl.279

2007.) Tunnetuin esimerkki folkloreen pohjautuvista elokuvista ovat epäilemättä Disneyn satuelokuvat. Disneyn klassikot kuten *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* vuodelta 1937, *Tuhkimo* vuodelta 1950 ja *Prinsessa Ruusunen* vuodelta 1959 pohjautuvat tunnettuihin kansansatuihin tai niiden pohjalta tehtyihin kirjoihin. Disneyn satufilmatisointeja on kritisoitu siitä, että kansansadut toimivat niissä usein vain pohjatarinana. Esimerkiksi Jack Zipes on moittinut, että ne käyttävät kansansatuja hyödyksi vain rahan tekemisessä ja edistääkseen konservatiivisia arvoja. Zipesin mukaan Disneyn elokuvat ovat patriarkaalisia ja pinnallisia tuotteita, joissa miehet ovat sankareita ja naiset ennemminkin kauniita ja tottelevaisia palkintoja. (Zipes 1999, 351.) Myöhemmissä Disney-yhtiöiden satuelokuvissa, kuten *Mulan* (1998), *Frozen* (2013) tai *Moana* (2016), naiset ja tytöt ovat saaneet paljon aktiivisemman roolin, ja elokuvissa pyritään huomioimaan niissä käytetyt kulttuuriset lainat, esimerkiksi ottamalla alkuperäiskulttuurin edustajia mukaan elokuvan tuotantoon (Kvidal-Røvik ja Cordes 2020, 1).

Saduille on folklorenakin ollut ominaista, että ne heijastavat ja opettavat aikansa ja kertojansa arvoja. Vastaavasti menneiden aikojen Disneyn satuelokuvat ovat myös hyvin vahvasti oman aikansa tuotteita, eikä nykyaikainen yleisö hyväksyisi enää kaikkia kyseisten elokuvien ylläpitämiä arvoja. Toisin kuin elokuvissa, suullisessa kerronnassa jokaisella kertojalla on jokaisella esityskerralla ollut mahdollisuus tehdä muutoksia tai tuoda esiin myös kyseenalaistavia sävyjä. Suurelle yleisölle levitettävä elokuva ei tarjoa tätä vaihtoehtoa, vaan esittää yhden ja muuttumattoman tulkinnan asiasta, perinteestä tai tietystä ideologiasta. Tämän takia muun muassa Lynne McNeill on sitä mieltä, ettei suurin osa kaupallisen populaarikulttuurin kautta tapahtuva tarinoiden välittyminen (elokuvat, televisio, kirjat) voi olla folklorea, sillä niistä puuttuu tämä folklorelle tyypillinen vaihtelu ja muuntelu (McNeill 2013, 175).

Folklorea voidaan käyttää myös elokuvan juonen rakentamisen keinona, kuten nykytarinoihin pohjautuvassa kauhuelokuvassa *Urban Legend – kauhutarinoita* (1998). Elokuvassa tapahtuvat murhat perustuvat tunnettuihin nykytarinoihin kuten ”Tappaja

https://doi.org/10.21435/tl.279

takapenkillä", "Bloody Mary" ja "Koukkukätinen tappaja". Folklore voi toimia myös televisio-ohjelman pohjana. *Myytinmurtajat*-ohjelmassa (2003–2018) tutustutaan nykytarinoihin, yleisiin uskomuksiin tai nettihuhuihin ja yritetään osoittaa ne empiirisillä kokeilla mahdollisiksi tai mahdottomiksi. Kansanuskon siirtymistä televisioon edustavat monet haamuja ja kummitustaloja kartoittavat ohjelmat kuten brittiläinen *Most Haunted* (vuodesta 2002) tai suomalainen *Aaveiden jäljillä* (2018).

Sirkulaatio ja ostensio: kulttuurituotteiden kierto *Candyman*-elokuvassa

Sirkulaatiossa kertomusten juonet ja motiivit kiertävät erilaisten viestintäkanavien ja esityskontekstien välillä ja muuntuvat matkalla. Jokainen uusi versio, suullinen, kirjallinen tai elokuva, lisää kiertoon jotain. Samalla epäkiinnostavat tai vanhentuneet ainekset jäävät usein pois. Sirkulaatiota tapahtuu sekä populaarikulttuurissa että folkloressa erikseen, minkä lisäksi aihelmat liikkuvat myös niiden välillä edestakaisin. (Lau, Tokofsky ja Winick 2004, 9.) Sirkulaation monipolvisia reittejä ja aihelmien yhdistymistä uusilla tavoilla havainnollistaa hyvin *Candyman*-elokuva vuodelta 1992. *Candyman* pohjautuu Clive Barkerin novelliin *Kielletty*, joka puolestaan on variantti Kaunotar ja hirviö -sadusta. Barkerin novelliin sekä *Candyman*-elokuvaan sisältyy elementtejä myös kahdesta tunnetusta nykytarinasta. Niissä hirviö on korvattu nykytarinoista tutulla koukkukätisellä murhaajalla, ja mukana on myös variaatioita Bloody Mary -aiheesta. (Koven 1999, 156–157, 162.)

Bloody Mary -traditio on laajalti tunnettu ja varsin pitkäikäinen. Siinä tekijä toistaa peilin edessä tiettyä nimeä tarkoituksenaan kutsua esiin kummitus. Teko testaa uskallusta, koska kertomusten mukaan kummitus voi vahingoittaa kutsujaansa tai jopa tappaa tämän. Bloody Mary -motiivin keskeisyys *Candyman*-elokuvassa lisäsi osaltaan tradition näkyvyyttä ja kiinnostusta siihen. Kyseessä on kuitenkin jo ennestään globaali ilmiö, joka on alun perin tunnettu

https://doi.org/10.21435/tl.279

nimenomaan lasten ja etenkin nuorten tyttöjen perinteenä ainakin Yhdysvalloissa, Ruotsissa, Isossa-Britanniassa, Espanjassa, Saksassa, Hollannissa, Ranskassa ja Tšekissä. Alkuperäisen Bloody Maryn lisäksi esiin kutsuttu kummitus on tunnettu nimillä *Svarta Madame*, *White Lady*, *Green Lady*, *Grey Lady*, *Heilige Blutige Maria*, *De Witte Dame* ja *La Dame Blanche*. Kaikille yhteistä on se, että kyseessä on nimenomaan naishahmo ja se kutsutaan paikalle hokemalla sen nimeä peilin edessä. (Janeček 2014, 225–227.) *Candyman*-elokuvan vaikutuksesta tämä hahmo vaihtui kansanomaisessakin perinteessä toisinaan naisesta mieheksi.

Sirkulaatio ei siis pysähtynyt *Candyman*-elokuvaan, vaan elokuva toi Bloody Mary -perinteeseen uusia elementtejä. Haaste kummituksen kutsumisesta peilin edessä levisi Yhdysvalloissa 1990- ja 2000-luvuilla etenkin opiskelijoiden keskuudessa ja siitä tuli myös yleinen ohjelmanumero esimerkiksi kotijuhlissa. Tämä trendi erosi aikaisemmasta Bloody Mary -perinteestä sekä hahmon nimen suhteen sekä siinä, että perinne muuttui tyttöjen perinteestä laajemmin opiskelija- ja nuorisoperinteeksi. Haasteessa toistettava nimi vaihteli Candymanin, Bloody Maryn ja Mary Bowenin välillä tilanteesta riippuen. (Tucker 2005, 186, 196.) Vaikka *Candyman*-elokuva ilmestyi jo vuonna 1992, sen vaikutus on ollut vahva ja Candyman-haasteita tehdään edelleen. Internetin myötä Candyman-haasteet ovat muuttuneet entistä osallistavammiksi ja ne leviävät etenkin YouTubessa ja TikTokissa. YouTubesta ja TikTokista löytyy useita ”Candyman challenge” -videoita, joissa ihmiset kuvaavat itseään peilin edessä sanomassa nimeä Candyman viisi kertaa. Jotkut videoista osoittavat, ettei nimen toistamisesta viidesti seuraa mitään. Joissakin taas tapahtuu selittämättömiä asioita, joita tekijät ihmettelevät. Osa videoista on tehty varoittaviksi esimerkeiksi siitä, mitä haasteen tekemisestä voi seurata. Haasteet osallistavat myös katsojia, sillä niiden kommentointi kuuluu asiaan. Katsojat kommentoivat muun muassa videoiden aitoutta ja jakavat omia kokemuksiaan.

Candymanin tapauksessa tarina peilistä ilmaantuvasta kummituksesta on kulkeutunut ja muotoutunut eri esityskanavien ja

https://doi.org/10.21435/tl.279

kontekstien (nykytarinat, kirjallisuus, elokuvat) kautta ja palannut hieman muuttuneena takaisin osaksi vernakulaaria kulttuuria, jossa ihmiset välittävät perinnettä toisilleen ja kommentoivat sitä. Puhun ”takaisin palaamisesta”, vaikkei ilmiö varmasti missään vaiheessa ole kadonnut vaan on ollut olemassa koko ajan. *Candyman*-elokuvan myötä perinne palasi kuitenkin hieman muuttuneena. Tällä kertaa esiin kutsuttu kummitus oli nimenomaan elokuvan miespuolinen hahmo ja samalla perinne laajeni kummankin sukupuolen perinteeksi. *Candyman*-elokuva ei sinällään tuonut kadonnutta perinnettä takaisin vernakulaariin kulttuuriin vaan muokkasi sitä ja toi perinteeseen uusia ulottuvuuksia.

Candyman-haasteita voidaan selittää myös *ostension* käsiteen avulla. Alun perin Linda Déghin ja Andrew Vázsonyin perinteentutkimukseen tuomalla termillä tarkoitetaan tarinoiden toteuttamista ja lavastamista, esittämistä kuvailemisen sijaan (Dégh ja Vázsonyi 1995, 237). Esimerkkinä ostensiosta tai ostentiivisesta toiminnasta mainitaan usein Yhdysvalloissa Halloweeniin liittyneet huhut myrkytetyistä karkeista tai omenista, joihin oli upotettu partateriä. Ihmiset alkoivat uskoa näitä huhuja ja varoitella lapsia näiden saamista herkuista. Huhut kasvoivat vuosi vuodelta, ja niihin sekoittui myös oikeita myrkytystapahtumia, jotka eivät suoraan liittyneet Halloweeniin, mutta jotka oli helppo liittää osaksi laajempaa narratiivia Halloweenin vaarallisuudesta. Jotkut ihmiset myös toteuttivat näitä huhuja eli omenista todella alettiin löytää partateriä tai neuloja. Vaikka yleensä ajatellaan todellisuuden synnyttävän tarinoita, olivat tässä tapauksessa tarinat synnyttäneet todellisuutta. (Dégh ja Vázsonyi 1995, 237–243).

Candyman-haasteen kohdalla on halu esittää kyseinen tarinan kohta oikeassa elämässä. Candyman-haaste on tosin varsin harmiton ostension muoto ja sen tarkoituksena on lähinnä yhteinen hauskanpito. Ostensio voi saada myös synkkiä piirteitä kuten edellä mainituissa vaarallisissa Halloween-herkuissa. Yksi kuuluisimmista ostensiotapauksista on epäilemättä Slender Man -myyttiin liittyvä, tosielämässä tapahtunut puukotus Waukeshan kaupungissa

https://doi.org/10.21435/tl.279

Wisconsinissa vuonna 2014 (Tolbert 2018, 94). Slender Man edustaa muutenkin mielenkiintoisesti vernakulaarin ja populaarikulttuurin välistä suhdetta liikkuessaan vernakulaarista populaarikulttuuriin ja takaisin (ks. Toni Saarinen tässä teoksessa).

Populaarikulttuurista folkloreen ja takaisin: Mothman ja Hogswatch

Sirkulaatiossa raja folkloren ja populaarikulttuurin tai vernakulaarin ja kaupallisen kulttuurin välillä on häilyvä, kun aihelmat liikkuvat kontekstista toiseen saumattomasti ja niihin kasautuu uusia piirteitä. Kaupallisten teosten ja vernakulaarien tarinoiden ja käytäntöjen välimaastoon sijoittuu paljon hybrideitä ja välimuotoisia ilmiöitä kuten organisoituja tapahtumia, joihin liittyy omaehtoisia piirteitä. Käytän tästä esimerkkinä kahta tapausta folkloren ja populaarikulttuurin väliltä, Koimieheen (*Mothman*) liittyvää uskomusperinnettä ja kulttuuria sekä Terry Pratchettin fantasiamaailma Kiekkomaailman (*Discworld*) ympärille muodostunutta fanikulttuurin juhlaperinnettä (karjunvalvojaiset, *Hogswatch*).

Koimies on ihmisenkaltainen olento, jonka lukuisat Yhdysvaltojen Länsi-Virginiassa sijaitsevan Point Pleasantin kaupungin asukkaat sanoivat nähneensä vuosien 1966 ja 1967 välillä. Hahmon kuvailtiin olevan harmaa, punasilmäinen ja siivekäs. Havaintoja hahmosta tehtiin jatkuvasti noin 13 kuukauden ajan ja niihin alettiin liittää outoja tapahtumia, salaperäisiä soittoja sekä mustiin pukeutuneiden miesten vierailuja, jotka viittaavat uskomusperinteessä ulkoavaruuden olentojen läsnäoloon. Raportoitujen havaintojen joukossa oli todennäköisesti myös tyypillistä tilanteen kirvoittamaa uskomusperinnettä: toiset keksivät Koimies-havaintoja tehdäkseen pilaa, kun taas toiset tulkitsivat kokemiaan luonnollisia tapahtumia Koimies-tarinan kautta tai kertoivat kuulemiaan tarinoita omina kokemuksinaan. Tarinoita ilmestyi myös paikallisissa lehdissä eli myös massamedia osallistui perinteen välittämiseen. Havainnot

https://doi.org/10.21435/tl.279

kuitenkin loppuivat kuin seinään paikallisen Silver Bridge -sillan sorruttua Ohio-jokeen joulukuussa 1967. Jotkut paikalliset yhdistivät sillan sortumisen ja salaperäiset havainnot Koimiehestä toisiinsa, mutta muuten tarinat loppuivat. (Dixon 2007, 196; Kruse 2015, 321–322.)

Tarina Koimiehestä jäi kuitenkin elämään John Keelin kirjoitettua aiheesta kirjan *The Mothman Prophecies* vuonna 1975. Kirjassa Keel yhdisti Koimiehen Silver Bridge -sillan sortumiseen sekä muun muassa alueella liikkuneisiin UFO-huhuihin. Keel esiintyi television keskusteluohjelmissa, missä hän kertoi Koimieheen liittyvistä tarinoista. Vuonna 2002 aiheesta tehtiin Keelin kirjaan löyhästi pohjautuva elokuva *Mothman – sanansaattaja*. Heti elokuvan ilmestymisen jälkeen paikallinen liikemies näki aiheessa mahdollisuuden kehittää ja mainostaa Point Pleasantin matkailua. Hän perusti Koimiehestä kertovan museon ja alkoi järjestää kiertoajeluja Koimies-tarinoiden paikkoihin. Samana vuonna Point Pleasantiin rakennettiin Koimies-patsas ja järjestettiin *Mothman Festival*, joka muodostui joka vuosi järjestettäväksi paikallisjuhlaksi. (Kruse 2015, 322–327.)

Sittemmin jokavuotisesta festivaalista on tullut merkittävä osa Point Pleasantin kaupungin toimintaa. Festivaalilla vierailee keskimäärin 10 000 vierailijaa vuosittain ja sitä on kuvattu sekoitukseksi markkinoita, viihde- ja sarjakuvatapahtumaa (*comic-con*) sekä paranormaalitutkijoiden kokoontumista. Vaikka festivaalia on kritisoitu liiasta kaupallisuudesta,[1] siihen sisältyy myös omaehtoista toimintaa. Festivaalilla ihmiset esittelevät muun muassa itsetehtyjä naamiaisasujaan sekä aiheeseen liittyvää taidetta. Festivaalin, Keelin kirjan ja elokuvan lisäksi Koimies on osa populaarikulttuuria laajemminkin. Koimiehestä on kirjoitettu useita kirjoja, ja hahmona se esiintyy televisiosarjoissa ja peleissä. Kaupallisen populaarikulttuurin lisäksi Koimiehestä on kirjoitettu paljon fanifiktiota. Hahmona Koimies on kulkenut vernakulaarista kulttuurista (kerrotut havainnot), populaarikulttuurin hahmoksi (kirjat ja elokuva) ja jälleen takaisin vernakulaariin kulttuuriin (fanifiktio, festivaalikäyttäytyminen).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Karjunvalvojaiset (*Hogswatch*) on Terry Pratchettin luomassa Kiekkomaailmassa (*Discworld*) esiintyvä joulunkaltainen vuotuisjuhla, joka esitellään yksityiskohtaisesti Pratchettin kirjassa *Valkoparta Karjupukki* (1998; alkuteos *The Hogfather* 1996). Kiekkomaailma puolestaan on fantasiamaailma, joka esiintyy 41:ssä Pratchettin kirjoittamassa fantasiakirjassa. Kuten monella muullakin suositulla fantasiakirjasarjalla, myös Terry Pratchettin Kiekkomaailmalla on laaja ja innostunut fanijoukko, ja maailmaan liittyy niin kaupallisia kuin itsetehtyjä fanituotteita. Vuonna 2000 avattiin Wincantonin kaupungissa Somersetissä The Discworld Emporium -niminen kauppa, jossa myydään kaikenlaista Kiekkomaailmaan liittyvää tavaraa. Samoihin aikoihin Wincantonissa alettiin järjestää Hogswatch-juhlia eli Kiekkomaailman faneille tarkoitettua tapaamista. (Löfgren 2018a, 30.)

Englanninkielisellä Hogswatch-nimellä kutsutut tosimaailman karjunvalvojaiset järjestetään vuosittain marraskuussa ja ne kestävät 2–3 päivää. Juhlaan kuuluu toistuvia intertekstuaalisia elementtejä kuten aloitusseremonia, Valkoparta Karjupukki (*Hogfather*) jakamassa lahjoja, karjunvalvojaisten makkara-ateria, open mic -tilaisuus, jossa kuka tahansa osallistuja voi esittää mitä tahansa, hyväntekeväisyyshuutokauppa sekä perinteinen juhlanlopetus. (Löfgren 2018a, 29–32.) Hogswatch-juhlaan liittyy paljon samaa kuin moniin fanitapaamisiin tai coneihin: erikoisiin asuihin pukeutumista sekä fanituotteiden tekoa, vaihtamista ja kauppaamista. Varsinkin pukeutuminen on tärkeä osa Hogswatch-juhlintaa, joskin siihen suhtautuminen on vaihtelevaa. Osa osallistujista ei pukeudu mitenkään erikoisesti juhlaan, sillä heidän mielestään kyseessä ei nimenomaan ole conien tyyppinen fanitapaaminen, johon kuuluisi cosplay-tyyppinen pukeutuminen. Heidän mukaansa Pratchettin kirjojen fiktiivisen Ankh-Morphokin kaupungin asukkaat eivät pukeudu karjunvalvojaisiin, joten hekään eivät pukeudu vastaavaan tosimaailman juhlaan. Useimmat niistä, jotka pukeutuvat Kiekkomaailma-kirjoista tuttuihin asuihin, ovat melko uusia osallistujia, kun taas ne, jotka ovat käyneet juhlassa jo pitkään, eivät pukeudu. Toisaalta osa pukeutuu viktoriaaniseen tyyliin jäljitellen Pratchettin

https://doi.org/10.21435/tl.279

kirjoissa Ankh-Morphokin kaupungissa vallitsevaa tyyliä. (Löfgren 2018a, 33.)

Aihetta tutkineen Jakob Löfgrenin mukaan faniuteen ylipäätään ja etenkin Hogswatchin kaltaisiin fanitapahtumiin liittyy vahvasti intertekstuaalisuus eli tekstien tulkitseminen toisen tekstin kautta sekä kontekstuaalinen ymmärrys. (Löfgren 2018a, 83.) Intertekstuaalisuus näkyy myös juhlaan kuuluvissa tarinankerrontatilaisuuksissa. Niissä osallistujat lukevat toisilleen ääneen tarinoita, joista osa on Pratchettin kirjoittamia ja osa muuten soveliaiksi nähtyjä tarinoita. Löfgren on tulkinnut nämä tilaisuuksiksi, joissa fanit muuttavat kirjoitettua tekstiä luetuksi folkloreksi. (Löfgren 2018a, 77.) Juhlan intertekstuaalinen luonne tarkoittaa sitä, että tapahtumiin osallistuva fani tulkitsee kaikkea ympärillä tapahtuvaa fanittamansa kohteen kautta. Hän ymmärtää, miten tapahtumat, asut ja esimerkiksi myytävät tavarat liittyvät aiheeseen sekä jakaa tämän ymmärryksen muiden osallistujien kanssa. Intertekstuaalisuus lisää fanien yhteenkuuluvuuden tunnetta ja on omiaan luomaan yhteisöllisyyttä.

Samoin kuin Mothman-festivaali Point Pleasantissa, myös karjunvalvojaisten juhla on merkittävä paikallisen turismin kannalta. Populaarikulttuurilla onkin huomattava rooli matkailuteollisuudessa. Populaarikulttuurin synnyttämää turismia on esimerkiksi vierailu jonkin kirjan tai elokuvan tapahtuma- tai kuvauspaikoilla taikka kohteissa, joiden tiedetään toimineen kirjoittajan innoittajana. Populaarikulttuurin synnyttämä turismi voi parhaassa tapauksessa pelastaa kohteena olevan paikkakunnan talouden tai vähintäänkin tukea sitä merkittävästi. Näin on käynyt muun muassa Draculan innoittamana Whitbyn kaupungissa Isossa-Britanniassa sekä Twilight-elokuvien ja kirjojen innoittamana Forksin kaupungissa Yhdysvalloissa. (Larson, Lundberg ja Lexhagen 2013, 78.) Populaarikulttuurin synnyttämä turismi kohtaa usein myös vastustusta paikallisilta asukkailta, joita häiritsee aiheen fiktiivisestä luonteesta johtuva epäautenttisuus. Koska turismi ei perustu alueen oikeaan historiaan ja menneisyyteen, voidaan se nähdä epäaitona ja jopa vahingollisena alueen kulttuurille. (Hovi 2016, 172, 213.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Fanikulttuuri hälventämässä populaarikulttuurin kuluttajien ja tuottajien rajoja

Aikaisemmin populaarikulttuurin ja folkloren sekä populaarikulttuurin tuottajien ja kuluttajien suhteen on nähty olevan yksisuuntainen. Folklore on nähty populaarikulttuurin käyttövarana ja kuluttajat passiivisina populaarikulttuurin vastaanottajina. Etenkin internetin kehittyessä on yleisön mukaantulo eri populaarikulttuurin osa-alueiden tuotannossa tullut entistä yleisemmäksi. Tätä tuottamisen ja kuluttamisen yhteenkietoutuneisuutta kuvataan termillä käyttäjätuotanto, englanniksi *produsage* (*production* + *usage*). (Bruns 2008.) Erityinen populaarikulttuurin osa-alue, jossa kuluttajat ja tuottajat lähentyvät toisiaan, on fanikulttuuri.

Nykyaikaisen fanikulttuurin juuret voidaan jäljittää *The Strand* -lehdessä 1800-luvun lopussa ilmestyneisiin Sherlock Holmesista kertoviin tarinoihin ja etenkin sen sisarlehteen *Tit-Bitsiin*, joka rohkaisi lukijoita lähettämään omia Sherlock Holmes -tarinoitaan lehteen. Lehdessä oli myös muita lukijoita osallistavia aiheita kuten kilpailuja, kyselyjä, kolumneja sekä kirjeenvaihtoa. (McClellan 2017.) Varsinaisen aktiivisen fanitoiminnan nähdään kuitenkin alkaneen Yhdysvalloissa 1920-luvulla science fiction -harrastajien keskuudessa. Nämä varhaiset fanit aloittivat kaksi faniuteen edelleen olennaisesti kuuluvaa toimintaa: keskinäisen kirjeenvaihdon ja toistensa tapaamisen erityisissä fanikokoontumisissa. (Hellekson 2015, 153.)

Yksi tunnetuimmista faniryhmistä on *Star Trek* -sarjan ympärille muodostunut fanikulttuuri, *trekkiet*. *Star Trekin* luoja Gene Roddenberry huomasi Clevelandissa vuonna 1966 järjestetyn scififanitapaamisen ja päätti esittää siellä sarjan pilottijakson sekä näytteen sarjan puvustuksesta. Scififanit pitivät näkemästään, ja alettuaan sarja sai enemmän fanipostia kuin mikään muu senhetkinen TV-sarja. Kriitikot tosin tyrmäsivät sarjan. *Star Trek* -sarjan myötä myös tuottajat ymmärsivät ja näkivät ensimmäistä kertaa faniudessa piilevän voimavaran. Tuotantoyhtiö harkitsi koko sarjan lopettamista alhaisten katsojalukujen vuoksi, mutta sarjan fanit järjestivät

https://doi.org/10.21435/tl.279

laajan kirjekampanjan, ja satojentuhansien kirjeiden jälkeen NBC antoi periksi ja tuotti vielä yhden tuotantokauden. Sarjan fanit, siis aikaisemmin passiivisina pidetyt populaarikulttuurituotteen kuluttajat, vaikuttivat näin ollen aikaisemmin yksisuuntaisena pidettyyn tuotantokaavaan. (Hirsjärvi 2003, 148–150.)

Star Trek -faneista eli trekkieistä muodostui stereotyyppinen kuva fanista ja faniudesta, eräänlainen prototyyppi tieteiskirjallisuusfanista. Tämä vaikutus on nähtävissä populaarikulttuurissa edelleen.[2] *Star Trekin* vaikutus populaarikulttuuriin sekä yhteiskuntaan laajemminkin on ollut varsin suuri. Ensimmäistä sarjaa (1966–1969) seurasi animaatiosarja (1973–1974), 13 elokuvaa ja 7 muuta sarjaa (Wikipedia: Star Trek). Vuonna 1976 sarjan fanit kirjoittivat Yhdysvaltain presidentti Gerald Fordille kirjeitä pyytäen tätä nimeämään Yhdysvaltojen uuden avaruussukkulan sarjan avaruusalus Enterprisen mukaan. Fanien kirjekampanja oli jälleen menestys, ja avaruussukkulan nimeksi todella tuli *Enterprise*. Lopulta sukkulaa julkistamassa olivat sarjan luoja Gene Roddenberry sekä suurin osa alkuperäisen sarjan päänäyttelijöistä. (Pilkington 1996, 173.) Vuonna 2015 italialainen astronautti Samantha Cristoforetti esiintyi kahdesti *Star Trek* -asussa suorittaessaan tehtävää kansainvälisellä avaruusasemalla. Vuonna 2014 alkuperäisessä sarjassa sekä elokuvissa kapteeni Kirkiä esittänyt näyttelijä William Shatner kirjoitti sekä Nasan että Esan Twitter-sivulle kyselläkseen kummankin järjestön kuulumisia, ja avaruusorganisaatiot vastasivat hänelle ikään kuin hän olisi ollut kapteeni Kirk käyttäen sarjasta tuttuja ilmaisuja (Twitter: @WilliamShatner). Mainitut esimerkit osoittavat, kuinka laajalti *Star Trek* on vaikuttanut populaarikulttuuriin, miten vahvaa siihen liittyvä fanius on ja miten *Star Trek* on laajemminkin osa länsimaista kulttuuria.

Faniuteen liittyy affektiivinen suhde joko kohdetekstiin, joka voi olla esimerkiksi televisiosarja, elokuva, sarjakuva tai kirja, tai niiden tekijöihin, kuten näyttelijöihin, kirjailijoihin tai muusikoihin. Osallistuminen saa fanikulttuureissa yhteisöllisiä, materiaalisia ja luovia muotoja. Yhteisöllisyys toteutuu paitsi fanitapaamisina ja yhteydenpitona, myös kohdetekstin kuluttamisena yhdessä,

https://doi.org/10.21435/tl.279

tietojen jakamisena, fanikulttuurin kirjoittamattomiin sääntöihin sitoutumisena ja kollektiivisena faniksi identifioitumisena. Fanien välistä keskustelua käydään nykyään erityisesti sosiaalisen median kanavilla kuten Tumblrissa. Faniuteen liittyvän tunnekokemuksen jakaminen muiden kanssa ylläpitää ja vahvistaa sitä. (Esim. Grönroos 2020, 123–125; Hills 2002, 80–81; Jenkins 2013, 75–85; Löfgren 2018a, 66–72.) Faniuden materiaalisia muotoja ovat esimerkiksi teosten ja fanituotteiden kerääminen ja kohdetekstiin liittyvien tuotteiden, teosten ja pukujen valmistaminen itse sekä niiden käyttäminen (esim. Löfgren 2018b). Erityisen suosittu luovan osallistumisen muoto fanikulttuureissa on kohdetekstiin pohjaavan oman fiktiivisen tekstin eli fanifiktion kirjoittaminen.

Monet näistä faniuteen liittyvistä osallistumisen muodoista tulivat tutuiksi jo *Star Trek* -fanien keskuudessa. *Star Trek* -fanit alkoivat järjestää fanitapaamisia, joista ensimmäinen järjestettiin Yhdysvalloissa vuonna 1972 ja siihen osallistui noin 3 700 kävijää. Seuraavana vuonna järjestettyyn tapaamiseen saapui 6 000 fania ja sitä seuraavaan 15 000 fania (Hirsjärvi 2003, 154.) Nykyään tapaamisia järjestetään useita vuodessa ympäri maailmaa (FanLore: Star Trek Conventions). Fanitapaamisissa fanit tapaavat toisiaan, ostavat ja myyvät aiheeseen liittyviä tuotteita ja pukeutuvat aiheeseen liittyviin asuihin. *Star Trek* -tapaamisissa kaikki nämä liittyvät luonnollisesti *Star Trekin* maailmaan. *Star Trek* ei tietenkään ole ainoa populaarikulttuurin tuote, jonka ympärille järjestetään vastaavia tapaamisia. Esimerkiksi San Diegossa Yhdysvalloissa vuosittain järjestettävä San Diego Comic-Con International on usealle eri lajityypille omistettu neljä päivää kestävä viihde- ja sarjakuvatapahtuma, joka keskittyi aluksi lähinnä sarjakuviin sekä science fictioniin ja fantasiaan, mutta joka nykyään kattaa käytännössä kaiken populaarikulttuuriin kuuluvan. Tapahtuma on hyvin suosittu ja ennen koronapandemiaa tapahtumaan osallistui keskimäärin 100 000–130 000 osallistujaa. Fanitapaamisiin tai coneihin liittyy myös vahvasti *cosplay* (sanoista *costume* + *play*) eli harrastus, jossa pukeudutaan vapaavalintaiseksi populaarikulttuurista tutuksi hahmoksi. Cosplayssa joksikin sarjakuvan, elokuvan tai videopelin

https://doi.org/10.21435/tl.279

hahmoksi pukeutumiseen liittyy usein myös kyseisen hahmon roolin omaksuminen ja esittäminen (Lamerichs 2018a, 176). Cosplay-asuihin liittyy vahva oletus siitä, että asut tehdään itse ja että niitä esitellään ja vertaillaan harrastajien kesken.

Ensimmäinen moderni fanifiktiolehti *Spockanalia* ilmestyi vuonna 1966 fanien nähtyä *Star Trekin* pilottijakson Clevelandin scififanitapaamisessa (Hellekson 2015, 155). *Spockanalian* jälkeen fanifiktio on jatkanut kasvamistaan, internetin aikakaudella suorastaan räjähdysmäisesti. Esimerkiksi FanFiction.Net -nettisivulta löytyy miljoonia fanitekstejä eri kielillä ja populaarikulttuurin eri aihepiireihin liittyen. Vuonna 2021 sivuston suosituimmat fanifiktion aihepiirit olivat elokuvista *Tähtien sota* (57 000 tekstiä) ja *Avengers* (yli 50 000 tekstiä), televisiosarjoista *Supernatural* (126 000 tekstiä) ja *Glee* (108 000 tekstiä) sekä kirjallisuudesta *Harry Potter* (836 000 tekstiä) ja *Twilight* (221 000 tekstiä). (FanFiction: Movies; Fanfiction: TV Shows; FanFiction: Books.)

Fanifiktioon kuuluvat olennaisesti *slashfictioniksi* ja *femslashiksi* kutsutut fanifiktion alalajit, joissa fanit kirjoittavat homoeroottisen suhteen kirjan, sarjan tai elokuvan henkilöiden välille. Kirjoitusten lisäksi *slash/femslash* on suosittua fanien luoman taiteen parissa. Tunnettuja esimerkkejä slash/femslash-fiktiosta ovat muun muassa Sherlock Holmesin ja tohtori Watsonin, Spockin ja kapteeni Kirkin, Legolasin ja Gimlin tai Xenan ja Gabriellen välille kehitetyt eroottiset tarinat. Fanifiktio ja etenkin slash/femslash-fiktio antavat faneille mahdollisuuden osallistua fanittamansa kohteen kehittämiseen ja muokkaamiseen haluamallaan tavalla ja luoda itse. (Hellekson 2015, 155; Schwabach 2009, 391.) Fanifiktio mahdollistaa myös fanien omien tulkintojen tekemisen muuten varsin yksipuoliseen tarinan välittymiseen. Fanifiktio ikään kuin tuo folklorelle olennaista vaihtelua ja muuntelua elokuvissa ja kirjoissa annettuihin tarinoihin.

Faniuden avulla kuluttajat ovat siis kyenneet osallistumaan valitsemansa populaarikulttuurin osa-alueen kehittämiseen ja muuttuneet passiivisista kuluttajista aktiivisiksi osallistujiksi. Fanius ja fandom ovat ilmiöinä vaikuttaneet siihen, että populaarikulttuuri

https://doi.org/10.21435/tl.279

on synnyttänyt perinnettä ja populaarikulttuurista on siirtynyt aiheita takaisin vernakulaariin kulttuuriin. Vernakulaarilla on folkloristiikassa tarkoitettu jotain mikä on kansanomaista, omaehtoista, arkista ja jokapäiväistä ja sellaisena erottuu institutionaalisesta, virallisesta ja standardoidusta (Fingerroos, Hämäläinen ja Savolainen 2020, 7). Täten fanikulttuuri on hyvin pitkälti vernakulaaria kulttuuria vastavoimana viralliselle, institutionaaliselle ja kaupalliselle kulttuurille. Fanikulttuuri toimii paitsi kaupallisen kulttuurin vastavoimana myös ikään kuin vernakulaarin ja kaupallisen kulttuurin yhtymäkohdassa. Fanit tuottavat uusia tarinoita, henkilöhahmoja, asusteita, yhteisöjä ja yhteisöllistä toimintaa sekä tuotteita kuten vaatteita ja taidetta. Usein faniyhteisöllisyyteen kuuluu myös näiden omatekoisten tuotteiden luominen yhdessä ja keskinäinen vaihtaminen. Fanius ja fandom ovat osallistuvaa kulttuuria, jossa populaarikulttuurin tuottajien ja kuluttajien, katsojien ja osallistujien, kirjoittajien ja lukijoiden sekä kaupallisen ja itse tehdyn rajat hämärtyvät ja median kulutus muuttuu uusien tekstien tuottamiseksi. (Hirsjärvi 2003, 160; Jenkins 2014, 39.)

Koska fanitaide, fanifiktio ja fanituotteet sisältävät kuvia ja hahmoja populaarikulttuurista, tekijänoikeusongelmat nousevat silloin tällöin esiin (Hellekson 2015, 155–156). Usein fanitaiteen ja fanifiktion tekijät tietävät itsekin, että heidän tekemänsä teokset ainakin periaatteessa rikkovat tekijänoikeuksia. He kuitenkin näkevät teostensa kuuluvan *fair use* -käsitteen alle tilanteina, joissa tekijä voi poikkeuksellisesti käyttää tekijänoikeuden muuten suojaamaa materiaalia (Tushnet 2017, 77). Kaupallisessa populaarikulttuurissa kysymykset tekijänoikeudesta ja kulttuurin omistamisesta ovat yleensä selkeitä ja helpommin määriteltävissä kuin muun kulttuurin osalta.[3] Faniudessa käsityksiä tekijänoikeuskysymyksistä saattaa hämärtää fanien vahva affektiivinen suhde faniutensa kohteeseen. Heille saattaa muodostua tunteellinen omistajuus populaarikulttuuriin, johon he ovat kohdistaneet paljon huomiotaan ja luovuuttaan. Ajatus tunteellisesta omistajuudesta saattaa joissain tapauksissa hämärtää todellisia tekijänoikeudellisia kysymyksiä, etenkin fanifiktion osalta. (Lamerichs 2018b, 16, 19).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Internet on lisännyt fanifiktion ongelmallisuutta, sillä internetissä aineiston jakaminen on muuttunut sekä helpommaksi että huomattavasti laajemmaksi. Tekijänoikeuksia hallitsevien tuotantoyhtiöiden suhtautuminen fanitaiteeseen ja fanifiktioon on ollut ristiriitaista. Toisaalta kyseessä on tekijänoikeuslailla suojatun materiaalin luvaton käyttö, mutta toisaalta oikeuksien rikkojina ovat tuotteen suurimmat ja joissain tapauksissa ehkä ainoat käyttäjäryhmät. (Schwabach 2009, 387.) Tämän ristiriitaisen suhteen vuoksi levy-yhtiöiden ja elokuvastudioiden suhtautuinen fanifiktioon on vaihdellut huomattavasti. Jotkut vaativat poistamaan internetistä kaiken sellaisen aineiston, joka rikkoo heidän tekijänoikeuksiaan. Joillekin riittää aineiston yhteydessä oleva maininta, ettei sen julkaisija omista tuotetta. Jotkut puolestaan hyödyntävät fanifiktiota. Usein fanifiktio nousee ongelmaksi viimeistään siinä vaiheessa, kun sillä tavoitellaan taloudellista hyötyä. (Roth ja Flegel 2014, 901.)

Fanifiktiona on tehty myös elokuvia. Fanien tekemät elokuvat vaihtelevat paljon pituudeltaan ja tasoltaan. Fanit ovat tehneet omia elokuviaan muun muassa *Star Trekin*, *Tähtien sodan* ja *Taru sormusten herrasta* -kuvastojen pohjalta. (Wallis 2010.) Internetsivustolle Fanfilms.net on koottu fanien tekemiä elokuvia. Ylivoimaisesti eniten elokuvia on tehty *Tähtien sodan* (388), *Lepakkomiehen* (291) ja *Doctor Whon* (213) pohjalta (Fanfilms.net). Isot elokuvayhtiöt ja kyseisten fiktiivisten hahmojen oikeuksien haltijat suhtautuvat fanielokuviin monin eri tavoin. Esimerkiksi vuonna 2009 valmistunut Tolkienin maailmaan sijoittuva *The Hunt for Gollum* ei ole virallinen julkaisu, mutta sen tekijät saivat elokuvalleen luvan tekijänoikeuksien haltijoilta sillä ehdolla, että elokuva ei tuota voittoa. Myös sarjakuvayhtiö DC Comics on julkaissut samansuuntaisen ohjeistuksen. Elokuvien tekoa ei siis kielletä, kunhan tekijät eivät ansaitse niillä. (Walliss 2010.) CBS ja Paramount Pictures julkaisivat vuonna 2016 *Star Trek* -faneille suunnatut ohjeet, joiden puitteissa fanielokuvia saa tehdä. Ohjeiden mukaan fanielokuva ei muun muassa saa sisältää yli 15 minuuttia kestävää yksittäistä tarinaa eikä enempää kuin kahta yhteensä korkeintaan 30 minuuttia kestävää jaksoa. (StarTrek.com: Fan Films.) Sen sijaan elokuvayhtiöt Fox (sittemmin Disneyn

https://doi.org/10.21435/tl.279

omistuksessa 20th Century Studios) ja MGM kielsivät vuonna 2008 James Bondia ja pelihahmo Max Paynea hyödyntävät fanielokuvat. *Tähtien sodan* oikeudet omistava Lucasfilm (vuodesta 2012 Disneyn omistuksessa) puolestaan antoi faneille luvan tehdä fanielokuvia, tarjosi niitä varten ilmaista palvelintilaa ja mahdollisti Lucasfilmin omistaman sisällön käytön elokuvissa sillä ehdolla, että Lucasfilm saa kaikki oikeudet fanielokuviin. (Wallis 2010.)

Jotkut tuotantoyhtiöt myös hyödyntävät fanifiktiota ja aktiivisesti kannustavat fanien osallistumista. Esimerkiksi televisiosarja *Buffy, vampyyrintappajan* (1997–2003) tuottajat loivat nettifoorumin, jossa fanit jakoivat fanifiktiota, ja sarjan tuottajat ja näyttelijät osallistuivat myös keskusteluihin fanien kanssa (Hellekson 2015, 156). Samoin televisiosarja *Supernaturalin* (2005–2020) tuottajat päättivät osallistaa fanit mukaan sarjan tekemiseen. Sarja saikin varsin aktiivisen fanijoukon, ja sarjaan tuotettiin muun muassa jakso nimeltä *Fan Fiction,* jossa viitattiin lukuisiin sarjasta tehtyihin slashtarinoihin sekä muuhun fanifiktioon (Tushnet 2017, 80).

Kulttuurin omistaminen ja kulttuurinen appropriaatio

Kulttuurituotteiden liikkuessa vernakulaarin kulttuurin ja kaupallisen populaarikulttuurin välillä ongelmana ovat olleet tekijänoikeuskysymysten lisäksi kulttuurin eettiseen käyttöön liittyvät kysymykset, etenkin kulttuurinen appropriaatio eli omiminen. Kulttuurisen omimisen käsite on suhteellisen uusi, mutta ilmiö ei. Suomessa appropriaatiokeskustelu on käsitellyt pääosin valtaväestön tapaa hyödyntää saamelaiskulttuureja, mutta Suomesta löytyy myös muita esimerkkejä kulttuurisesta omimisesta. (Siivikko 2018, 28.) Niina Siivikon mukaan kulttuurisen omimisen lisäksi keskusteluissa on käytetty myös termejä kulttuurinen lainaaminen ja kulttuurinen varastaminen. Siivikon mukaan kulttuurinen lainaaminen on tavanomaista. Siinä tarkoituksena ei ole vahingon tuottaminen, kun taas varastaminen puolestaan sisältää tietoisen vahingoittamistarkoituksen. (Siivikko 2018, 28.) Kulttuurinen omiminen on osuvin

https://doi.org/10.21435/tl.279

termi kuvaamaan ilmiötä, sillä siinä yhdistyvät lainaamisen ja varastamisen sävyt. Kulttuurin omija ottaa toiselta jotain itselleen, muttei välttämättä ajattele tekevänsä mitään väärää (Siivikko 2018, 28). Länsimaisessa populaarikulttuurissa kulttuurisesta omimisesta on keskusteltu muun muassa musiikin, muodin, naamiaisasujen sekä televisio-ohjelmien ja elokuvien kohdalla. Näissä tapauksissa kysymys on ollut usein siitä, kuka saa esittää tai hyödyntää tietylle vähemmistöryhmälle kuuluvaksi katsottua kulttuurin muotoa, olipa kyse sitten musiikista, muodista tai turismista.

Kulttuurin omistamisen tekee hankalaksi käsitteeksi varsinkin yleisessä keskustelussa se, että kulttuurien sekoittuminen ja kulttuuriset lainat ovat tavallisia kulttuurin kehittymisen ja muotoutumisen tapoja. Lisäksi rajanveto kulttuurisen lainaamisen ja kulttuurisen omimisen välillä voi olla joskus hankalaa. Kulttuuriseen omimiseen liittyy kuitenkin aina valta-asema ja kaupallisessa populaarikulttuurissa myös taloudellinen hyötynäkökulma. Niina Siivikon mukaan ”kuka tahansa ei saa omittua toisilta, vaan se vaatii aina jonkunlaisen vahvemman oikeuden tai näkyvyyden”. (Siivikko 2018, 30.)

Siivikon mukaan kulttuurisen omimisen ongelma on, että se irrottaa kyseessä olevan kulttuurin osa-alueen sen alkuperäisestä kontekstista ja merkityksestä. Toisin sanoen kulttuurinen omiminen muuttaa alkuperäistä symbolia ja nostaa omijan näkemykset ja käyttötavat alkuperäistä olennaisemmiksi, vaikkei niillä olisi yhteyttä alkuperäisiin merkityksiin. Tämä eroaa normaalista kulttuurisesta muutoksesta siinä, etteivät muutoksen motiivit, välineet tai muodot tule lainatusta kulttuurista itsestään vaan ulkopuolelta. (Siivikko 2018, 30–31.)

Musiikissa kulttuurisesta omimisesta on puhuttu Yhdysvalloissa etenkin tiettyjen musiikkigenrejen kohdalla, joita on pidetty ns. ”mustana musiikkina” eli afroamerikkalaiseen kulttuuriin kuuluvina. Tällaisia genrejä ovat esimerkiksi blues, rap ja funk (Kärjä 2019, 374). Jokaisen näistä piirissä on ollut syytöksiä kulttuurisesta omimisesta, sillä vaikka genrejen soittajat olivat alun perin afroamerikkalaisia, ovat monet myydyimmistä artisteista valkoihoisia. Etenkin bluesin kohdalla on kysytty kriittisesti, onko valkoihoisilla

https://doi.org/10.21435/tl.279

artisteilla edes oikeutta esittää bluesia. Argumentit ovat liittyneet rotukysymysten lisäksi autenttisuuteen ja kulttuurin omistamiseen. (Rudinow 1994, 129–130.) Myydyimmistä bluesartisteista ovat valkoihoisia esimerkiksi Eric Clapton, Stevie Ray Vaughan, Joe Bonamassa ja Kenny Wayne Shepard. Heidän albumeitaan on myyty miljoonia kappaleita, joten jotkut näkevät heidän omineen afroamerikkalaisten kulttuuria vain hyötyäkseen siitä rahallisesti. (Gussow 2020, 25.) Toisaalta suurin osa edellä mainituista artisteista on aina tuonut esiin arvostavansa alkuperäisartisteja, ja esimerkiksi Eric Clapton on ilmaissut lukuisissa haastatteluissa arvostavansa bluesmusiikkia ja ihailevansa esimerkiksi Robert Johnsonia, joka oli legendaarinen bluesmuusikko (Mack 2015, 181).

Bluesin tavoin myös rap ja hip hop on mielletty Yhdysvaltojen tummaihoisten musiikiksi ja alun perin protestimusiikiksi, jonka avulla sorrettu vähemmistö on kyennyt rakentamaan ja ilmaisemaan omaa kulttuurista identiteettiään. Bluesin tavoin myös osa räpin myydyimmistä artisteista on nykyään valkoihoisia, ja myös räpin kohdalla on keskusteltu siitä, saako valkoihoinen räpätä vai onko kyse aina kulttuurisesta omimisesta. Kysymys liittyy useammin kuitenkin siihen, millä tavalla valkoihoinen artisti esiintyy ja miten hän tiedostaa musiikkisuunnan laajemman taustan ja kulttuurin, kuin siihen, että valkoihoisilta kiellettäisiin räppääminen kokonaan. Vuonna 1990 valkoihoinen yhdysvaltalainen räppäri Vanilla Ice julkaisi levynsä *To the Extreme*, joka myi miljoonia kappaleita, ja levyn singlestä Ice Ice Baby tuli ensimmäinen rap-kappale, joka nousi listojen kärkeen Yhdysvalloissa. Vanilla Ice kohtasi Yhdysvalloissa varsin nopeasti kahdenlaista kritiikkiä. Toisaalta kritisoitiin sitä, että valkoihoinen artisti omi tummaihoisten amerikkalaisten kulttuuria, ja toisaalta taas sitä, että Vanilla Icea oli markkinoitu väittämällä hänen taustaansa rankemmaksi ja hip hop -kulttuuriin stereotyyppisesti sopivammaksi kuin se todellisuudessa oli. (Hess 2005 373–374; Powell 1991, 253). Näin ollen ongelmaksi nousi autenttisuuden puute, ja puheita kulttuurisesta omimisesta lisäsi tarkoituksella tehty valheellinen taustatarina, jonka avulla artistille pyrittiin luomaan keinotekoisia yhteyksiä

https://doi.org/10.21435/tl.279

afroamerikkalaiseen hip hop -kulttuuriin (Hess 2005, 378). Loppujen lopuksi tämä autenttisuuden puute johti siihen, että Vanilla Icen musiikkia pidettiin kulttuurisena omimisena. Hänen uransa kärsi tästä huomattavasti (Hess 2005, 374).

Autenttisuus ja kulttuurin sisäinen ymmärrys korostuvat, kun Vanilla Icen tapausta verrataan toiseen menestyneeseen valkoihoiseen rapartistiin, Eminemiin. Toisin kuin Vanilla Icen tapauksessa, Eminemin valkoista taustaa ei ole pyritty missään vaiheessa kiistämään. Rehellisyys omasta taustastaan on luonut hänelle hip hop -kulttuurin sisällä autenttisuutta, mikä Vanilla Icen tapauksessa ei tullut kuuloonkaan. (Hess 2005, 372–373.) Eminemin tapaus osoittaa, että vaikka etenkin Yhdysvalloissa syytökset tiettyjen musiikkigenrejen kulttuurisesta omimisesta on usein liitetty rotukysymyksiin, asia ei ole niin yksiselitteinen. Kysymyksessä on enemmänkin artistin osoittama arvostus ja ymmärrys tiettyä vähemmistöä, tässä tapauksessa afroamerikkalaisia alakulttuureja, kohtaan. Kun vähemmistön kulttuuria käyttäessään ilmaisee ymmärtävänsä sen taustan, historian ja sen mahdolliset ongelmat, on kulttuurin käyttö hyväksyttävämpää – kulttuurista lainaamista eikä omimista. Esimerkiksi suomalaisten lähiöiden räppärit ovat tietoisia musiikkigenren juurista ja myös niistä eroista, joita gangstaräpin kotiseudulla ja esimerkiksi espoolaislähiöillä väistämättä on (ks. Annukka Saaristo tässä teoksessa). Kaupallisuutta ei sinällään ole nähty ongelmaksi räpin siirryttyä vernakulaarista kaupallisen populaarikulttuurin piiriin, kunhan se on tapahtunut yhteisön tai yhteisöjen omilla ehdoilla.

Kulttuurisesta omimisesta on käyty viime aikoina keskustelua myös muotiin, vaatteisiin, hiustyyleihin ja naamiaisasuihin liittyen. Syyskuussa 2021 laulaja Chisu pahoitteli esiintymistään *Vain Elämää* -ohjelmassa päässään niin sanotut pikkuletit, jotka liitetään vahvasti afrikkalaiseen ja afrikkalaistaustaisen väestön kulttuuriin. Chisu itse toi pahoittelussaan esiin kulttuurisen omimisen käsitteen siinä, miten hän valkoihoisena artistina voi pitää kyseistä hiustyyliä huvin vuoksi ottamatta huomioon sitä, että moni tummaihoinen on joutunut kärsimään samasta syystä (Instagram: @chisuofficial).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Chisun pahoittelu herätti useilla internetin keskustelupalstoilla runsasta keskustelua kulttuurisesta omimisesta, ja varsin monissa Chisun pahoittelu herätti ihmetystä tai jopa vihaa (*Ilta-Sanomat* 24.9.2021). Keskustelijoiden varsin aggressiivinen reaktio Chisun pahoitteluun on sinällään mielenkiintoinen ilmiö ja osaltaan ehkä kertoo siitä, miten 2020-luvun kulttuurisensitiivinen ajattelutapa saattaa olla monille sen verran outo ja uusi, että he kokevat toiminnan rajoittamisen kulttuurisensitiivisyyden vuoksi mielivaltaiseksi tai turhaksi. Chisun tapaus ei ole ainoa, jossa artistin tai näyttelijän hiustyyli on nostanut keskustelua kulttuurisesta omimisesta. Esimerkiksi yhdysvaltalainen näyttelijä Zac Efron sai kritiikkiä julkaistuaan vuonna 2018 kuvan itsestään rastahiuksissa kommentilla ”Just for fun” (’huvin vuoksi’). Monet kommentoijat mainitsivat Efronin kommentin alleviivaavan eroa valkoihoisten ja tummaihoisten rastojen käytössä ja huomauttivat, että monien mustaihoisten on täytynyt leikata rastat pois päästäkseen kouluun tai saadakseen töitä. (Muller 2018.) Hiustyyleihin liittyvä keskustelu kulttuurisesta omimisesta liittyy hyvin vahvasti kaupalliseen populaarikulttuuriin ja sen parissa työskenteleviin artisteihin.

Yksittäisten ihmisten lisäksi kulttuurisen omimisen kysymykset koskettavat myös isoja muotitaloja ja muotisuunnittelijoita, joiden kiinnostus kansankulttuuria ja folklorea kohtaan on viime vuosina lisääntynyt. Esimerkiksi Louis Vuittonin ja Valentinon muotitaloja on syytetty afrikkalaisen kulttuurin omimisesta. (Czakon ja Mazur-Bubak 2020, 84.) Vuonna 2017 muotitalo Christian Dior kopioi mallistoonsa romanialaisen Bihorin alueen kansallisasuista malleja, koristeita ja lähes kokonaisia asukokonaisuuksia. Diorin asut olivat huomattavasti kalliimpia kuin alkuperäiset, eikä yhtiö maininnut vaatemallien alkuperää tai kompensoinut niiden käyttöä millään tavoin. (Czakon ja Mazur-Bubak 2020, 83–84.) Bihorin ja Diorin tapauksessa paikalliset eivät kuitenkaan jääneet pelkkään uhrin asemaan vaan järjestäytyivät, loivat oman vaatemerkin ja alkoivat itse markkinoida ja myydä omia vaatteitaan. Näin he käyttivät Diorin luoman julkisuuden hyödykseen ja omivat vaatemallinsa takaisin itselleen. (Czakon ja Mazur-Bubak 2020, 83, 92.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Matkailualalla syytöksiä kulttuurisesta omimisesta on esitetty etenkin silloin, kun matkailukohdetta markkinoidaan turisteille tietyllä kulttuurilla, vaikka kulttuurin edustajat eivät itse hyödy turismista tai edes pääse päättämään siitä, miten kulttuuria kuvataan. Matkailussa appropriaatiokeskustelu koskee muun muassa matkamuistoja ja turistitaidetta. Esimerkiksi vuonna 2017 Australiassa alkuperäiskansojen taiteena myydyistä teoksista peräti 85 prosentin arvioitiin olevan väärennettyä ja ulkomailla tehtyä. Suurin osa taiteen tuotoista menee siis ulkomaille eikä hyödytä tai työllistä Australian alkuperäiskansoja. (Gertner 2019, 876.) Matkailumarkkinoinnissa on tavallista hyödyntää alueen alkuperäiskansaa luomaan eksotiikkaa kohteelle. Monia turistikohteita on syytetty siitä, että ne anastavat alkuperäiskansalle kuuluvia rituaaleja ja tapoja ja pelkistävät ne nähtävyyksiksi. Näitä ovat esimerkiksi turisteille tarjotut voodoo-rituaalit Brasiliassa, Puerto Ricossa, Haitilla ja Kuubassa. (Gertner 2019, 876.)

Suomessa keskustelua kulttuurisesta omimisesta on käyty paljon saamelaisiin liittyen. Saamelaisten perinneasujen käytöstä on viime vuosina noussut useampikin kohu. Esimerkiksi vuonna 2015 Suomea missikisoissa edustanut Carola Miller esiintyi pilailupuodista ostetussa puvussa, joka oli paitsi heikkolaatuinen, myös sekoitus miesten ja naisten saamenpukuja (*Helsingin Sanomat*, 5.12.2015). Saamelaisten näkökulmasta oikeus saamenpuvun käyttöön on sidoksissa saamelaiseen alkuperään. Väärin puettujen asusteiden tai huonolaatuisten kopiopukujen käytön matkailussa tai viihteessä nähdään vaikuttavan negatiivisesti saamelaiskulttuurin arvostukseen. Saamenpukuihin liittyy paljon saamelaiskulttuurin sisäistä hiljaista tietoa ja kirjoittamattomia normeja, joista saamelaiskulttuuriin kuulumaton henkilö on usein täysin tietämätön. Tästä syystä pilailukaupasta ostetun puvun tai yksittäisen saamenpuvun osan käyttö huvittelutarkoituksessa on loukkaavaa. Saamenpuku on olennainen osa saamelaiskulttuuria ja se nähdään henkilökohtaisena ja vain saamelaisille kuuluvana. (*Yle Uutiset*, 11.3.2010.) Myös Lapin matkailussa on käytetty ja myyty epäaitoja saamenpukuja ja neljäntuulenhattuja samalla kun turisteille on saatettu tarjota

https://doi.org/10.21435/tl.279

erilaisia mukašamanistisia ”lapin kasteita”. Niina Siivikon mukaan ongelmaksi tällöin tulee se, että pahimmillaan tällaisista stereotyyppisistä kuvastoista tulee vahvempia kuin varsinaisesta kulttuurista ja kansan identiteetti on vaarassa kadota jopa kokonaan. Tämä näkyy jo esimerkiksi saamenpukujen kohdalla, jolloin pukuihin ladatut merkitykset katoavat ja pilailupuodista ostettu ”lappalaisasu” tai ”Pohjolan asu” symbolisoikin yleisemmin Lappia. Tällöin saamelaisuuden symbolit on irrotettu alkuperäisestä yhteydestään ja otettu käyttöön merkitsemään jotain täysin muuta. (Siivikko 2018, 29–30.) Alkuperäiskansojen edustajien keskuudessa laajemmin levinnyt lause ”Kulttuurini ei ole sinun naamiaisasusi” kuvaa hyvin tilannetta ja siihen suhtautumista (*The Observer*, 27.10.2020).

Rajanveto kulttuurisen omimisen ja normaalin kulttuurisen välittymisen välillä voi monissa tapauksissa olla vaikeaa. Nykyaikana kulttuuristen vaikutteiden omaksuminen on niin helppoa ja yleistä, että monelle tuottaa vaikeuksia nähdä siinä mitään väärää. Vaikeudet näkyvät selvimmin suuren yleisön suosimilla keskustelupalstoilla ja kulttuurista omimista käsittelevien uutisten kommenttiosioissa. Tapausten pahoitteluun suhtaudutaan vähättelevästi tai joskus jopa aggressiivisesti. Näin kävi edellä mainitussa Chisun lettitapauksessa ja uudelleen vuonna 2019, kun suomalainen näyttelijä ja kansanedustaja Pirkka-Pekka Petelius pyysi anteeksi 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa tekemiään saamelaisia sekä romaneja varsin negatiivisesti esittäviä sketsejä (*Yle Uutiset*, 21.11.2019; *Helsingin Sanomat*, 20.12.2019). Vähättelevä suhtautuminen voi johtua vaikeudesta ymmärtää, mitä kulttuurisella omimisella tarkoitetaan. Kun Suomi nähdään todellista homogeenisempana maana, on vaikea hahmottaa maan sisäisiä kulttuurieroja ja etenkään niiden valtasuhteita. Artistin julkinen anteeksipyyntö mediassa voi herättää yleisön jäsenessä tunteen, että hänenkin katsotaan toimineen väärin. Jos uutinen tuntuu syytökseltä, sitä voi olla vaikea hyväksyä.

Folkloristi Jason Baird Jackson on lähestynyt kulttuurisen omimisen käsitettä suhteessa muihin kulttuurin välittymisen tapoihin. Jackson vertailee kulttuurista omimista kulttuurin leviämisen (diffuusion), sopeutumisen (akkulturaation) ja sulautumisen

https://doi.org/10.21435/tl.279

(assimilaation) käsitteisiin. Kulttuurin leviämisellä Jackson tarkoittaa kulttuurisen esineen tai asian vaihtoa keskenään tasa-arvoisten toimijoiden välillä ilman loukkaantumista. Sopeutumisella hän tarkoittaa tilannetta, jossa kulttuurin välittyminen on molemminpuolista mutta toinen osapuoli on hallitsevampi ja sillä on suurempi vaikutusvalta. Sulautuminen taas on tilanne, jossa kulttuurin välittyminen on yksipuolista ja eriarvoista ja jossa vahvempi osapuoli tyrkyttää omat kulttuuriset norminsa toiselle osapuolelle. Kulttuurisen omimisen eli appropriaation tapauksessa hallitsevassa asemassa oleva ryhmä ottaa yksipuolisesti heikommassa asemassa olevalta ryhmältä kulttuurisia elementtejä aiheuttaen loukkaantumista, paheksumista ja vahinkoa. (Jackson 2021, 89.) Jacksonin mukaan kulttuurisen omimisen tunnistaa kulttuurisena vaihtona tai liikkeenä siihen liittyvästä loukkaantumisen diskurssista. Toisin sanoen omimisen kohteena olevan kulttuurin puolestapuhujat eivät hyväksy tilannetta vaan paheksuvat ei-toivottua tärkeän kulttuurisen aiheen, rituaalin tai tiedon ottamista. (Jackson 2021, 109.) Jacksonin selitysmallissa on riskinä, että sen mukaan kulttuurista omimista joko ei tapahdu tai sitä ei voi tunnistaa ilman loukkaantumisen diskurssia. Jacksonin mukaan kulttuurinen omiminen ei siis ole itsessään olemassa oleva asia vaan aina määrittelyn tulos.

Jackson ei pidä malliaan mitenkään ehdottomana tai edes erityisen uutena, mutta sen avulla on helpompi käsitellä kulttuurista omimista suhteessa muuhun kulttuuriseen välittymiseen (Jackson 2021, 108). Kulttuurinen omiminen on mahdollisesti tunnistettavissa seuraavien kolmen kysymyksen avulla: 1) Aiheuttaako kulttuurin lainaaja alkuperäiselle kohteelle haittaa lainaamalla kulttuurista? 2) Ovatko kulttuurin lainaaja ja alkuperäinen käyttäjä tasa-arvoisessa asemassa keskenään? 3) Hyötyykö kulttuurin lainaaja kulttuurista tavalla, johon alkuperäinen käyttäjä ei kykene? Jos vastaus on myöntävä yhteenkään näistä kysymyksistä, kyse on todennäköisesti kulttuurisesta omimisesta eikä kulttuurisesta lainaamisesta.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Populaarikulttuurin ja osallistuvan, omaehtoisen kulttuurin suhde

Kaupallisen populaarikulttuurin ja folkloren suhde on moninainen, kuten edellä on tullut esiin. Vanha tapa erotella folklore ja populaarikulttuuri toisistaan perustui niiden alkuperään ja tuotantomekanismiin: populaarikulttuuri oli kaupallista joukkoviestintää, folklore puolestaan vanhaa ja kansanomaista paikalliskulttuuria, josta toisinaan ammennetaan populaarikulttuuriin aineksia. Tässä luvussa olen esitellyt tuon vanhan kahtiajaon hajoamista ja tuotannon hybridisoitumista. On kyseenalaista, oliko folklorea alkujaankaan syytä nähdä pelkästään populaarikulttuurin käyttövarana tai tarina- ja ideavarastona, koska näiden vuorovaikutus on aina ollut kaksisuuntaista. Myös populaarikulttuuri on jo kauan synnyttänyt folklorea ja omaehtoista kulttuuria. Etenkin omaehtoisen toiminnan digitalisoiduttua kaupallinen ja vernakulaari limittyvät toisiinsa erottamattomasti, kun samat kuvastot kiertävät yhä ketterämmin kanavasta toiseen. Omaehtoinen tuotanto on saanut myös ammattimaista sävyä. Esimerkiksi fanikulttuureissa omaehtoinen kulttuurin tuottaminen voi vaihdella yksinkertaisesta piirroksesta pitkään ja korkealaatuiseen elokuvaan. Kulttuuriseen kiertoon osallistuu joskus myös matkailuteollisuus. Populaarikulttuuri tai yhtä hyvin paikallinen folklore voi synnyttää matkailua, joka puolestaan voi tukea paikalliskulttuuria tai inspiroida uutta vernakulaaria kulttuuria, kuten tarinoita, taidetta tai käsityöperinnettä. Folkloren ja kaupallisen populaarikulttuurin erottelu toisistaan tai jyrkkä kahtiajako ei ole enää mielekästä.

Nykyään ratkaisevampi ero perustuu kulttuurin omistajuuteen ja siihen, kuka ylläpitää kyseistä kulttuuria – esimerkiksi rahallisella panoksella, luovalla toiminnalla tai perinnettä säilyttävällä elämäntavalla. Kuka saa hyödyntää ja käyttää muiden luomaa kulttuuria? Kaupallista populaarikulttuuria hyödyntävä omaehtoinen tuotanto voi joutua vaikeuksiin tekijänoikeuksien kanssa, mutta tuotantoyhtiöt näkevät fanituotannon myös oman tuotteensa kiinnostusta

https://doi.org/10.21435/tl.279

ylläpitävänä ja hyödyttävänä luovuutena. Tällä hetkellä polttavampi kysymys koskee vähemmistökulttuurien representointia valtakulttuurin ehdoilla. Kulttuurinen appropriaatio voi olla sitä, että valtakulttuuri esittää ominaan tai itse keksimissään uusissa merkityksissä vähemmistökulttuurin symboleja kuten pukuja, tansseja tai rituaaliesineitä. Usein kulttuuriseen omimiseen liittyy myös rahallinen hyöty, joka jää valtakulttuurin tai tuotantoyhtiön edustajille, ei lainatun kulttuurin jäsenille. Mahdollisia ratkaisuja ongelmaan ovat yhteistyö tuotantoon liittyvän vähemmistökulttuurin kanssa tai asiallinen faktatieto mahdollisen kulttuurisen lainaamisen yhteydessä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 Syytöksiä on esitetty esimerkiksi festivaalin Facebook-sivulla.
2 *Star Trek* -faniutta on parodioitu mm. *Saturday Night Live-* sekä *Rillit huurussa* -televisiosarjoissa.
3 Myös omistajuuteen liittyvät valtasuhteet ovat fanituotannon kohdalla yleensä päinvastaiset kuin kulttuurisessa omimisessa.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Verkkolähteet

FanFiction: Movies. https://www.fanfiction.net/movie/. Viitattu 15.3.2023.

Fanfiction: TV Shows. https://www.fanfiction.net/tv/. Viitattu 15.3.2023.

FanFiction: Books. https://www.fanfiction.net/book/. Viitattu 15.3.2023.

Fanfilms.net. https://www.fanfilms.net/. Viitattu 15.3.2023.

FanLore: Star Trek Conventions. https://fanlore.org/wiki/Category:Star_Trek_. Viitattu 15.3.2023.

Helsingin Sanomat. Silja Massa. 5.12.2015. "Mikä loukkaa eniten missin epäaidossa saamelaispuvussa?". https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002870812.html. Viitattu 15.3.2023.

Helsingin Sanomat. Teija Sutinen. 20.12.2019. Pirkka-Pekka Petelius pyytää nyt anteeksi romaneilta. https://www.hs.fi/politiikka/art-2000006349529.html. Viitattu 15.3.2023.

Ilta-Sanomat. Noora Hapuli. 24.9.2021. "Chisun kohupäivitys aiheutti järisyttävän somemyrskyn – nyt vihreiden ex-varapuheenjohtaja kertoo, mikä suomalaisten suhtautumisessa on pielessä". https://www.is.fi/viihde/art-2000008288343.html. Viitattu 15.3.2023.

Instagram: @chisuofficial 24.9.2021. https://www.instagram.com/p/CUMao6pMv88/. Viitattu 16.11.2021.

The Observer. Star Diavolikis. 27.10.2020. My culture is not your Halloween costume. https://cwuobserver.com/16156/opinion/my-culture-is-not-your-halloween-costume/. Viitattu 15.3.2023.

StarTrek.com: Fan Films. https://intl.startrek.com/fan-films. Viitattu 15.3.2023.

Wikipedia: Star Trek. https://en.wikipedia.org/wiki/Star_Trek. Viitattu 15.3.2023.

Tieteen termipankki: Folkloristiikka:folklore. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Folkloristiikka:folklore. Viitattu 15.3.2023.

Twitter: @WilliamShatner 3.8.2014. https://twitter.com/WilliamShatner/status/495695865445486592. Viitattu 15.3.2023.

Twitter: @WilliamShatner 6.8.2014. https://twitter.com/williamshatner/status/496809670112051200. Viitattu 15.3.2023.

W Magazine. Marissa G. Muller 6.7.2018. Zac Efron gets dreadlocks, misses the cultural appropriation memo. https://www.wmagazine.com/story/zac-efron-dreadlocks-cultural-appropriation. Viitattu 15.3.2023.

Yle Uutiset. Maiju Saijets. 11.3.2010. Saamenpuvulle vaaditaan kunnioitusta. https://yle.fi/uutiset/3-5525123. Viitattu 15.3.2023.

Yle Uutiset. Linnea Rasmus. 21.11.2019. Pirkka-Pekka Petelius pyytää anteeksi saamelaisia pilkkaavia sketsejään: "Olen valmis keskustelemaan myös muiden vähemmistöjen kanssa". https://yle.fi/uutiset/3-11079638. Viitattu 15.3.2023

https://doi.org/10.21435/tl.279

Elokuvat

Candyman. Ohjannut Bernard Rose. Propaganda Films, PolyGram Filmed Entertainment. 1992.

Urban Legend – kauhutarinoita. Ohjannut Jamie Blanks. TriStar Pictures, Original Film, Phoenix Pictures. 1998.

Kirjallisuus

Bruns, Axel 2008: The Future Is User-Led: The Path towards Widespread Produsage. – *Fibreculture Journal*, 2008-01-01 (11).

Czakon, Dominika ja Monika Mazur-Bubak 2020: Be Cool, Be Responsible, Buy Responsibly: Bihor Couture VS Christian Dior, a Case Study. – *Zone-Moda Journal*. Vol. 10 n. 1.

Dégh, Linda 1994: *American Folklore and the Mass Media*. Bloomington: Indiana University Press.

Dégh, Linda ja Andrew Vázsonyi 1995: Does the Word 'Dog' Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling. Teoksessa Degh, Linda *Narratives in Society: A Performer-Centered Study of Narration*. Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia, 232–262.

Dixon, Deborah 2007: A benevolent and sceptical inquiry: exploring 'Fortean Geographies' with the Mothman. – *Cultural Geographies* , April 2007, Vol. 14, No. 2, 189-210.

Fingerroos, Outi, Niina Hämäläinen ja Ulla Savolainen 2020: Mikä vernakulaari? – *Elore* 27 (1), 4–14. https://doi.org/10.30666/elore.95523.

Gertner, Rosane K. 2019: The impact of cultural appropriation on destination image, tourism, and hospitality. – *Thunderbird international business review* 61 (6), 873–877.

Grönroos, Heidi 2020: Mediafandomit, julkisuuden henkilöiden fanitus ja osallistuva kulttuuri. Benedict Cumberbatchin ja Tom Hiddlestonen fandomit Tumblr-mikroblogipalvelussa. – *Lähikuva* 3–4/2020, 112–130.

Gussow, Adam 2020: *Whose Blues? Facing Up to Race and the Future of the Music*. North Carolina: University of North Carolina Press.

Hellekson, Karen 2015: Fandom and Fan Culture. Teoksessa Link, Eric Carl – Canavan, Gerry (toim.) *The Cambridge Companion to American Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 153–163.

Hess, Mickey 2005: Hip-hop Realness and the White Performer. – *Critical Studies in Media Communication* 22 (5), 372–389.

Hills, Matt 2002: *Fan Cultures*. London: Routledge.

Hirsjärvi, Irma 2003: Star Trek-ilmiö fanitutkimuksen valossa. Teoksessa Kovala, Urpo – Saresma, Tuija (toim.) *Kulttikirja*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 143–165.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Hovi, Tuomas 2016: *Finding Heritage Through Fiction in Dracula Tourism*. Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia.
Jackson, Jason Baird 2021: On Cultural Appropriation. – *Journal of Folklore Research* 58 (1), 77–122.
Janeček, Petr 2014: Bloody Mary or Krvavá Máří? Globalization and Czech Children's Folklore. – *Slovak Ethnology* 62, 221–243.
Jenkins, Henry 2013 [1992]: *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Uudistettu laitos. London: Routledge.
Jenkins, Henry 2014: Textual Poachers. Teoksessa Hellekson, Karen – Busse, Kristina (toim.) *The Fan Fiction Studies Reader*. Iowa: University of Iowa Press, 26–43.
Koven, Mikel J.1999: Candyman can: film and ostension. – *Contemporary Legend* 2, 155–173.
Koven, Mikel J, 2008: *Film, folklore, and urban legends*. Lanham, Md : Scarecrow Press.
Kruse, Robert J. 2015: Point Pleasant, West Virginia. Making a Tourism Landscape in an Appalachian Town. – *Southeastern Geographer* 55 (3), 313–337.
Kvidal-Røvik, Trine ja Ashley Cordes 2020: Into the unknown [Amas Mu Vuordá]? Listening to Indigenous voices on the meanings of Disney's Frozen 2 [Jikŋon 2]. – *Journal of International and Intercultural Communication* 15 (1), 17–35. https://doi.org/10.1080/17513057.2020.1849774.
Kärjä, Antti-Ville 2019: Music at the Black Baltic Sea. – *Open Cultural Studies* 3 (1), 373–385. https://doi.org/10.1515/culture-2019-0032.
Lamerichs, Nicolle 2018a: Fan Fashion: Re-enacting Hunger Games through Clothing and Design. Teoksessa Booth, Paul (toim.) *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Newark: John Wiley & Sons, 175–188.
Lamerichs, Nicolle 2018b: *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Larson, Mia Christine Lundberg ja Maria Lexhagen 2013: Thirsting for vampire tourism: Developing pop culture destinations. – *Journal of Destination Marketing & Management* 2 (2), 74–84.
Lau, Kimberly J., Peter I. Tokofsky ja Stephen D. Winick 2004: What Goes Around Comes Around: The Circulation of Proverbs in Contemporary Life. Teoksessa Lau, Kim J – Tokofsky, Peter – Winick, Stephen (toim.) *What Goes Around Comes Around*. Logan: Utah State University Press, 1–19.
Löfgren, Jakob 2018a: *…And Death proclaimed 'HAPPY HOGSWATCH TO ALL, AND TO ALL A GOOD NIGHT': Intertext and folklore in Discworld-fandom*. Turku: Åbo Akademi University. https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-3638-9.
Löfgren, Jakob 2018b: "The scythe is the bit that I actually made": Folk art as expressions of fandom. Teoksessa Löfgren, Jakob *…And Death proclaimed 'HAPPY HOGSWATCH TO ALL, AND TO ALL A GOOD NIGHT'*: Intertext

https://doi.org/10.21435/tl.279

and folklore in Discworld-fandom. Turku: Åbo Akademi University. https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-3638-9.

Mack, Kimberly 2015: ”There's No Home for You Here”: Jack White and the Unsolvable Problem of Blues Authenticity. – *Popular Music and Society* 38 (2), 176-193.

McClellan, Ann K. 2017: Tit-Bits, New Journalism, and early Sherlock Holmes fandom. Teoksessa Rosenblatt, Betsy – Pearson, Roberta (toim.) *Sherlock Holmes Fandom, Sherlockiana, and the Great Game* 23, Transformative Works and Cultures. https://doi.org/10.3983/twc.2017.0816.

McNeill, Lynne 2013: And the Greatest of These Is Tradition. The Folklorist's Toolbox in the Twenty-First Century. Teoksessa Blank, Trevor – Howard, Robert Glenn (toim.) *Tradition in the Twenty-First Century. Locating the Role of the Past in the Present*. Logan: Utah State University Press, 174–185.

Pilkington, Ace G. 1996: ”Star Trek V”: The Search for God. – *Literature/Film Quarterly* 24 (2), 169–176.

Powell, Catherine Tabb 1991: Rap Music: An Education with a Beat from the Street. – *The Journal of Negro Education* 60 (3), Socialization Forces Affecting the Education of African American Youth in the 1990s, 245–259.

Pratchett, Terry 1998: *Valkoparta Karjupukki*. Englanninkielinen alkuperäisteos *The Hogfather*. Suomentanut Marja Sinkkonen. Hämeenlinna: Karisto.

Roth, Jenny ja Monica Flegel 2014: It's like rape: Metaphorical family transgressions, copyright ownership and fandom. – *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 2014 Vol. 28, No. 6, 901–913.

Rudinow, Joel 1994: Race, Ethnicity, Expressive Authenticity: Can White People Sing the Blues? – *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Winter, 1994, Vol. 52, No. 1, The Philosophy of Music (Winter, 1994), pp. 127–137.

Schwabach, Aaron 2009: The Harry Potter lexicon and the world of fandom: Fan fiction, outsider works, and copyright. – *University of Pittsburgh law review* 70 (3), 387–434.

Sherman, Sharon R ja Mikel J. Koven 2007: *Folklore/Cinema: Popular Film as Vernacular Culture*. Logan: Utah State University Press

Siivikko, Niina 2018: Kulttuurinen omiminen ja saamelaiset. Teoksessa Kaartinen, Marjo (toim.) *Vihan pitkät jäljet: Menneisyydestä, vainosta, vihasta ja siitä, mitä meidän olisi sille tehtävä*. Turku: Turun yliopisto, 27–32.

Tolbert, Jeffrey A. 2018: "Dark and Wicked Things": Slender Man, the Folkloresque, and the Implications of Belief. Teoksessa Blank, Trevor J. – McNeill, Lynne S. (toim.) *Slender Man Is Coming*. Chicago: Utah State University Press, 91–112.

Tucker, Elizabeth 2005: Ghosts in Mirrors: Reflections of the Self. – *The Journal of American Folklore* 118 (468), Emerging Legends in Contemporary Society, 186–203.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Tushnet, Rebecca 2017: Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author. Teoksessa Gray, Jonathan – Sandvoss, Cornel – Harrington, C. Lee (toim.) *Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 77–90.

Walliss, John 2010: Fan filmmaking and copyright in a global world: Warhammer 40,000 fan films and the case of Damnatus. – *Transformative works and cultures,* 2010, Vol.5.

Zipes, Jack 1999: Breaking the Disney Spell. Teoksessa Tatar, Maria (toim.) *The Classic Fairy Tales*. New York: W. W. Norton & Company, 332–352.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Monimuotoinen internetmeemi ja remix-kulttuuri

Kaarina Koski
https://orcid.org/0000-0001-6096-8820

Tiistaiaamuna 23. maaliskuuta 2021 maailman suurimpiin kuuluva rahtilaiva Ever Given juuttui kiinni Suezin kanavaan ja katkaisi tärkeän reitin muulta laivaliikenteeltä. Raskaan aluksen irrottaminen osoittautui hankalaksi, ja kanavalle kertyi pian jonottamaan kymmeniä, sitten satoja muita rahtialuksia. Euroopan ja Aasian välinen rahtiliikenne pysähtyi, ja media spekuloi maailmankaupalle koituvista vahingoista. Sosiaalisessa mediassa tilanne meemiytyi nopeasti. Ever Given -aiheisia viittauksia ja kommentaareja eri muodoissaan ja etenkin aluksen kuvia vaihtuvine teksteineen oli yhtäkkiä kaikkialla. Mediassa esitettyjen analyysien (esim. *Insider* 24.4.2021.) mukaan uutinen päätyi niin valtavan ilakoinnin kohteeksi sen vuoksi, että se tarjosi monenlaisia tulkintoja, jokaiselle jotakin. Ensinnäkin se tarjosi maailmanlaajuisena uutisena yhteisen puheen- ja vitsailun aiheen pelkkiin koronauutisiin kyllästyneelle yleisölle. Toiseksi monet kokivat tilanteen näpäytyksenä markkinavetoiselle valtakulttuurille, johon netin alakulttuureissa usein suhtaudutaan kielteisesti. Meemit kysyivätkin ironisesti, kumpi voittaa: globaalit markkinat teknologisesti kehittyneiden sivilisaatioiden välillä vai jokin yksittäinen laiva (kuva 3). Kolmanneksi tilanne oli laajalti samastuttava. Monissa maissa oli ollut koronan vuoksi voimassa ulkonaliikkumiskielto, ja ihmiset kokivat olevansa itsekin jumissa.

Erityisen samastumiskohteen tarjosivat kuvat suurta rahtilaivaa irrottavasta kaivurista, joka näytti epätoivoisen pieneltä aluksen valtavan keulan rinnalla. Näitä kuvia tekstittävien meemien merkitys laajeni nopeasti asiayhteydestään metaforaksi omasta elämästä, ylitsepääsemättömistä vaikeuksista ja maailman

https://doi.org/10.21435/tl.279

epäoikeudenmukaisuudesta. Meemien tekijät identifioivat pieneen kaivuriin itsensä tai ponnistelunsa sekä vastaavasti valtavaan laivaan työtaakkansa, ongelmansa, ”koko kuluneen vuoden murskaavan epätoivon” tai maapallon sortuvan ekosysteemin.

Ikuisiin kysymyksiinkin kohdistuessaan meemille on tärkeää ajankohtaisuus. Kun Ever Given kuusi päivää myöhemmin saatiin kanavasta irti ja rahtilaivat pääsivät taas reiteilleen, kaikille oli selvää, että ilonpito loppui siihen. Nettiväki suri hyvän meemin menetystä ja vaati tarmokkaasti laivan jumiutumista uudelleen aihetunnisteella *#putitback* – ’laita se takaisin’. Tumblrissa meemin päättymistä surevissa julkaisuissa käytettiin esimerkiksi tunnistetta *#this was a fun event for us all to unite over* – ’tämä oli hauska meitä kaikkia yhdistävä tapahtuma’. Meemistä laadittiin myös muistokirjoituksen tyylisiä versioita, joissa laiva oli ”ikuisesti jumissa sydämessäni”. Meemiä, joka menetettiin ennen kuin siihen ehdittiin kyllästyä, on muisteltu vielä jälkikäteenkin valopilkkuna ilottoman elämän keskellä.

Ever Givenissä kiteytyy monia internetmeemien piirteitä kuten nopea leviäminen ja variaatio, intertekstuaalisuus, humoristisuus, vastakulttuurinen asenne sekä kuvaston muuttuminen metaforiseksi. Siinä kuvastuu myös itse meemin käsitteen hajanaisuus. Kyseistä meemiä koskevista julkaisuista saattoi lukea ainakin kolme näkemystä: 1) kanavaan juuttunut laiva itsessään oli meemi, 2) nopeasti leviävä käytäntö luoda ja jakaa siihen liittyviä julkaisuja oli meemi tai 3) Ever Giveniin viittaavat visuaaliset julkaisut olivat meemejä. Arkikielessä tällainen sumeus on tavallista eikä estä meitä ymmärtämästä laivan, meemin ja osallistumisen välistä yhteyttä. Tieteellisiltä termeiltä sitä vastoin vaaditaan täsmällisyyttä. Kulttuurien tutkimuksessa on perinteisesti erotettu toisistaan tutkijoiden ja tutkimuskohteena olevien ihmisten käyttämät käsitteet, joiden merkitys voi muodostua hiukan eri tavalla. Tutkijoiden määrittelemät, *etic-käsitteet* kiinnittyvät teoriaan ja pyrkivät kattavuuteen ja yksiselitteisyyteen. Paikalliset, käyttäjien itse viljelemät *emic-käsitteet* puolestaan kiinnittyvät paikallisiin ajattelutapoihin ja käyttökonteksteihin. Tämän eron ymmärtäminen ei kuitenkaan

https://doi.org/10.21435/tl.279



Kuva 1.



Kuva 3.



Kuva 2.

Maaliskuussa 2021 laaditut Ever Given -meemit käsittelevät oman elämän epätoivoisuutta (kuva 1. Julkaistu Facebookissa 28.3.2021, pohjakuva Abaca Press), maailmankaupan tilannetta (kuva 3. Julkaistu Tumblrissa 30.3.2021), ja populaarikulttuuria. Kuva 2 viittaa Jane Austenin *Ylpeys ja ennakkoluulo* -romaaniin, jossa rikkaan sukulaistädin vastustus ei hälvennä suurta rakkautta (julkaistu Imgurissa 28.3.2021, pohjakuva Associated Press).

https://doi.org/10.21435/tl.279

riitä meemin kohdalla. Meemi-termin teoreettiset ja arkikieliset merkitykset ovat jo lähtökohtaisesti sekoittuneet toisiinsa, eikä kummallakaan taholla – tutkijoiden sen paremmin kuin käyttäjienkään piireissä – määritellä meemiä yhtenäisesti.

Analysoin tässä luvussa meemin ja etenkin internetmeemin määrittelytapoja, jotka liittyvät tyypillisesti erilaisiin asiayhteyksiin. Aloitan käsittelyn *meemi*-termin tieteellisistä määrittelypyrkimyksistä sekä termin vernakularisoitumisesta eli sen muuntumisesta arkikäytössä. Tarkastelen sitten lähemmin meemien arkikäyttöä eli internetmeemeille tyypillisiä digitaalisia ympäristöjä. Erilaisissa meemikulttuureissa meemien olennaisina pidetyt ominaisuudet määrittyvät erilaisten arvojen ja kriteerien perusteella. Lopuksi tarkastelen vielä kiistoja, joita voi syntyä meemien ”oikeanlaisesta” käytöstä ja meemikulttuurien omistajuudesta. Internetmeemi hahmottuu genreksi, jolla on enää varsin vähän tekemistä termin evoluutiobiologisten juurien kanssa ja jonka tutkimisessa nimenomaan kulttuuriset ja sosiaaliset merkitykset ovat tärkeitä.

Meemiteoriasta internetmeemiin

Meemin käsite esiteltiin biologian piirissä jo 1900-luvun alussa, mutta se nousi laajemman kiinnostuksen kohteeksi vasta vuosisadan loppupuolella Richard Dawkinsin geenejä koskevan teorian vanavedessä (Knobel ja Lankshear 2007, 200). Dawkins esitti teoksessaan *Geenin itsekkyys* (*The Selfish Gene* 1976, suomennos 1993), etteivät geenit palvele yksilöiden etua vaan pyrkivät ensisijaisesti jatkumaan itse, ja että kulttuuriset yksiköt, meemit, leviävät yksilöltä toiselle samalla tavoin: ne käyttävät kulttuurin jäseniä isäntinään, jotka levittävät niitä jäljittelemällä toisiaan. Tätä biologista mallia kuvastaa myös itse termi, joka muodostuu *gene*-sanan ja jäljittelyä merkitsevän *mimeme*-sanan pohjalta: *gene* + *mimeme* → *meme*. Dawkins esitti menestyvien meemien olevan pitkäikäisiä ja kopioituvan mahdollisimman tehokkaasti ja uskollisesti mutta kuitenkin muuntuvan sopeutuakseen leviämään monenlaisissa konteksteissa.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Meemiteoriaa soveltava memetiikka nousi hetkeksi 1990-luvulla suosioon kulttuurisen käyttäytymisen epidemiologisena selitysmallina. Tämä Dawkinsin metaforaa konkretisoiva lähestymistapa oli alusta lähtien kiistanalainen, eikä siitä syntynyt kannattajiensa toiveiden mukaista pysyvää, itsenäistä tieteenalaa. Memetiikan piirissä oli eriäviä näkemyksiä esimerkiksi siitä, tulisiko meemeinä lähestyä konkreettisia kulttuurisia ilmaisuja vai näiden ilmaisujen mukanaan kantamia ydinajatuksia. Ihmistieteissä meemiteoriaa on hyödynnetty erilaisten kulttuuri-ilmiöiden suosion ja leviämisen analyyseissa, mutta sitä on myös kritisoitu epämääräisyydestä ja erityisesti siitä, että se kuvaa meemien leviämisen yksilön omista valinnoista riippumattomana prosessina. (esim. Heimo ja Koski 2014, 5–6; Lunenfeld 2014, 253–255; Oring 2014a; Oring 2014b, 456–461, 484; Shifman 2013, 363–364; Shifman 2014, 2, 37–39; ks. myös Toni Saarinen tässä teoksessa.)

Meemiteoria tunnettiin tiedepiirien ulkopuolellakin etenkin sen herättämien kiistojen vuoksi. Kun varhaiset verkkofoorumien käyttäjät havaitsivat tiettyjen sisältöelementtien toistuvan ja leviävän keskusteluissaan, he tunnistivat yhteyden meemiteoriaan ja alkoivat nimittää näitä toistuvia yksiköitä meemeiksi. Sosiaalisen median laajemman käyttöönoton myötä ja käyttäjälähtöisten sisältöjen kasvaessa 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä (ks. Vainikka 2020, 21–22) meemi-termi alkoi kuitenkin kehittyä omaan suuntaansa verkkokulttuurin ehdoilla. Useimmille meeminikkareille olennaisia eivät olleet nimityksen taustana olevat teoreettiset oletukset vaan meemien sisällöt, käyttötavat ja sosiaaliset merkitykset (Knobel ja Lankshear 2007, 199). Laajemmalle yleisölle silmiinpistävää meemeissä oli internetin näkyväksi tekemä ja tehostama sirkulaatio.

Arkikäsitteet rakentuvat usein analogisesti samankaltaisuuden ja prototyyppien pohjalta (esim. Rosch 1977; Lakoff 1987). Meemien yleistyessä sosiaalisessa mediassa 2010-luvulla monet samastivat ilmiön sen tyypillisiin muotoihin, joista keskeisimpiä olivat vitsit, kuvamakrot ja trendit. Myöhemmästä kehityksestä huolimatta nämä merkitykset pitävät paikoin pintansa edelleen. Meemin

https://doi.org/10.21435/tl.279

määritteleminen verkossa leviäväksi vitsiksi oli karkea yleistys, mutta 2000-luvun ensi vuosikymmeninä tavallinen.[1] Verkkolehdet ja viihdesivustot luonnehtivat edelleen meemejä ensisijaisesti hauskoiksi, tekevät koosteita hauskimmista ja kalastelevat myös muunlaisille sivustoille klikkauksia otsikolla ”hauskat meemit”. Suomalaiselta vitsisivulta löytyy määritelmä ”Meemit ovat huumorin muoto, johon liittyy kuvaa ja tekstiä.” (Vitsikirjasto.fi 21.12.2020.)

Kun huomio kiinnitetään sisällön sijaan muotoon, internetmeemi mielletään tyypillisesti tekstitetyksi kuvaksi – kuvamakroksi. *Meemi*-nimitys on vakiintunut kuvamakroille arkikielessä riippumatta niiden käytöstä tai sisällöistä, ja meemin tekemisellä tarkoitetaan yleensä kuvamakron laatimista (ks. esim. Digiseikkailu). Noin vuodesta 2009 lähtien yleistyivät meemigeneraattoreina tunnetut verkkosivut ja sovellukset, joilla kuvamakroista sai helposti uskottavan näköisiä. (Douglas 2014, 331). 2010-luvulla odotuksenmukainen oli Impact-suuraakkosilla kirjoitettu teksti, joka asemoitiin kuvan päälle sen ylä- ja alareunaan (ks. *Vox* 2015). 2020-luvulle tultaessa variaatio tekstin asettelun suhteen on lisääntynyt. Suuraakkosten sijaan käytetään usein pienempää kuvatekstiä, joka on kuvan ylä- tai alapuolella. Toisinaan tekstiä ripotellaan ikään kuin nimilappuina kuvan hahmojen päälle. Valtaosa meemigeneraattoreista on tuottanut valtavirtaiseen meemikulttuuriin liittyvää kuvastoa ja tarjonnut tekstitettäväksi kulloinkin ajan hermolla olleita kuvia. Osa niistä luo kuvastoltaan tai visuaaliselta ilmeeltään erikoistuneita meemejä kuten keskiaika- tai taidekuvameemejä. Paikoin meemeiksi nimetään mitä tahansa tekstitettyjä kuvia kuten maisemakuvaan ympättyjä muistovärssyjä (Love Lives On), jolloin ollaan jo kaukana internetmeemin keskiöstä.

Kolmas meemin arkimerkitys, trendi, perustuu ilmiön leviämiseen. Trendiin liittyy ajankohtaisuus, joten se oletetaan usein myös ohimeneväksi: kun muotiaalto tavoittaa takapajuisimmat piirit, se on etujoukoille jo nolo. Trendiksi määritelty meemi voi olla muodoltaan millainen tahansa kuten ele, kielen rekisteri tai jonkinlainen organisoitu toiminta. Vielä 2010-luvulla meemeiksi määriteltiin yleisesti esimerkiksi vatsallaan maaten tai pöllönä

https://doi.org/10.21435/tl.279

istuen poseeraaminen, josta ladataan kuva nettiin (esim. Shifman 2014, 103) sekä *flash mobit* tai ryhmätanssit, kuten vuonna 2013 levinnyt *Harlem Shake* ja vuonna 2014 versioitu Pharrell Williamsin *Happy*. (Heimo ja Koski 2014, 5.) Vaikka edellä mainitut haasteet löytyvät meemien taustoja ruotivalta Know Your Meme -sivustolta, kaikki eivät enää 2020-luvulla määrittelisi esimerkiksi tanssihaasteita meemeiksi. Haasteista on tullut tavanomainen osallistumisen ja itseilmaisun tapa monilla sosiaalisen median alustoilla kuten TikTokissa (ks. Tero Ahlgren ja Kaarina Koski tässä teoksessa). Kaikkien sosiaalisessa mediassa leviävien ja osallistavien ilmiöiden nimittäminen meemeiksi ei kuitenkaan olisi enää osuvaa.

Tutkijoiden toistuvasti esittämä luonnehdinta meemin käsitteestä itsessään meeminä, joka levitessään muuntuu uusiin muotoihin, liittyy termin kehitykseen sekä internetissä että akateemisissa ympäristöissä (Knobel ja Lankshear 2007, 202; Oring 2014a, 438; Sperber 1996, 101). Meemin olemus on kehittynyt ja tarkentunut erityisesti meemejä paljon kuluttavissa nettiyhteisöissä. Internetmeemeistä on tullut luovaa vernakulaaria ilmaisukulttuuria, joka on osallistuvaa, intertekstuaalista ja retoriikaltaan iskevää ja monikäyttöistä. (Arjoranta ja Koski 2018, 12–13; Heimo ja Koski 2014, 8–11; Koski ja Turtiainen 2020; Vainikka 2016, 60–63.) Kaiken tämän jälkeen meemin käsitteen on luonnehdittu muuttuneen meemiteoriaan verrattuna lähes tunnistamattomaksi. Visuaalisen kulttuurin professori Peter Lunenfeldin sanoin meemin käsite ei tarkoitakaan nettikulttuureissa pseudogeneettistä mielikuvien siirtoa, jollaiseksi sen voisi ajatella Dawkinsin teoriassa, vaan se voi olla hyvin verkostoitunut visuaalinen aforismi tai vain nokkelasti tekstitetty kuva (Lunenfeld 2014, 253).[2] Myös Richard Dawkins on seurannut käsitteen muutosta. Hänen näkemyksensä meemeistä muuttui ensin tieteellisen keskustelun myötä geenipohjaisesta epidemiologiseksi, ja hän vertasi meemiä lopulta tietokonevirukseen (Castaño Díaz 2013, 87–90). Internetmeemeistä Dawkins on todennut, että viraalisina niissä on mukana meemin perusidea (*Wired* 20.6.2013), mutta ne eivät vastaa alkuperäistä, vaan internetissä sana on kaapattu uudenlaiseen käyttöön. Biologiaan vertautuvana meemiin

https://doi.org/10.21435/tl.279

liittyi mahdollisimman uskollinen kopioituminen ja satunnainen mutaatio. Internetmeemejä sen sijaan muutellaan tarkoituksella ja luovasti. (YouTube: thecommentator 24.6.2013.)

Internetmeemin tutkimusnäkökulmien kehitys

Internetmeemien tutkimuksessakin meemin määrittely vaihtelee tutkimusnäkökulman mukaisesti. Nostan tässä esille erityisesti kaksi variaation lähdettä. Ensimmäinen on suhde Dawkinsin meemiteoriaan, joka jakaa mielipiteitä jyrkästikin. Toinen on se, lähestytäänkö internetmeemejä yksittäisinä kuvina ja videoina vai ennemmin kollektiivisina, osallistuvina prosesseina. Siinä erot ovat loivempia, ja jos internetmeemejä lähestytäänkin yksiköinä tai artefakteina, niiden katsotaan yleensä kuitenkin muodostuvan sosiaalisessa prosessissa ja intertekstuaalisissa suhteissa.

Ihmistieteissäkin internet-meemit ovat kiinnittäneet tutkijoiden huomion lähtökohtaisesti laajalle leviävinä kulttuurisina yksiköinä, mikä myötäilee meemiteorian ideaa. Huomiota ovat saaneet erityisen näkyvät ja pitkäikäiset meemit kuten ”Hitler kuulee” -videot (esim. Ahlgren 2020; Saarikoski 2016). Painopiste on kuitenkin ollut yhteisöllisissä merkityksenannoissa. Folkloristit ovat tarkastelleet meemien muodostamaa perinnettä ja mahdollisuutta yhteisyyteen ja osallistumiseen. Esimerkiksi Lynne McNeill on tutkinut sosiaalista prosessia, jossa lukuisat ihmiset reagoivat samoihin, myös Yhdysvaltain valtamedioissa huomiota saaneisiin laama- ja mekkomeemeihin, sekä tarkastellut kuinka meemit alkavat viitata itseensä ja toisiinsa ja muuttuvat vähitellen monenlaisten viestien välittämisen alustoiksi (McNeill 2019, 94–97). McNeillin tarkastelussa kiteytyy se, kuinka tutkijoiden huomio siirtyi meemien leviämisestä sosiaalisiin prosesseihin ja merkityksenantoihin ja kuinka meemit alettiin nähdä viestinnän välineinä, genreinä.

Näiden näkökulmien pohjalta osa tutkijoista sanoutuukin irti meemiteoriasta. Internettutkija Ryan Milner suosittelee etäisyyden ottamista Dawkinsin näkemykseen, jota hän pitää deterministisenä

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja aivan liian kapeana osallistuvan median tutkimiseen. Milner perustelee, että biologiasta harhautuneen termin vetoaminen 4chan-alustan käyttäjiin kymmenisen vuotta sitten ei takaa sen hyödyllisyyttä verkkokäyttäytymisen tutkimisessa. (Milner 2016, 9.). Mediatutkija Henry Jenkins esitti jo aiemmin jyrkästi, että paitsi teoria myös koko meemin käsite olisi syytä hylätä. Hän käyttää sen sijaan omaa, mediasisältöjen sirkulaatioon viittaavaa termiään *spreadable media,* levittäytyvä media. (Jenkins 2009.) Bradley Wiggins ja Bret Bowers kritisoivat meemin määrittelyä leviämisen ja keskinäisen kilpailun perusteella ja katsovat internetmeemin kehittyneen viestinnän genreksi, joka on tiiviisti sidoksissa käyttäjiensä aikomuksiin ja viestintätilanteisiin (Wiggins ja Bowers 2015). Osa yksityisillä meemikanavilla julkaistavista kuvistahan ei käytännössä leviä lainkaan vaan ensisijaisesti hyödyntää meeminä tunnetun genren viestinnällisiä vahvuuksia. Suomessa meemejä ensisijaisesti viestinnän muotona lähestyvät esimerkiksi Elisa Vainikka (2016) ja Saara Särmä (Mäki-Kihniä 2020).

Internetmeemeistä runsaasti kirjoittanut mediatutkija Limor Shifman sitä vastoin on pitänyt kiinni dawkinsilaisista juurista ja määrittelee, että verkossa ilmaisut leviävät, muuntautuvat ja kilpailevat toistensa kanssa. Hän esittää meemeille määritelmiä yksikköinä mutta toteaa myös samoin kuin Dawkins edellä, että oikeastaan koko nettikulttuuria voi käsitellä keskenään kilpailevina meemeinä. Shifman myös arvioi, että kuilu ”populaarin ja vakavan” meemikäsityksen välillä – toisin sanoen meemien käyttäjille keskeisten merkitysten ja meemiteoreettisen näkemyksen välillä – voidaan kuroa umpeen. (Shifman 2014, 13–22.) Hän pitää kuitenkin tarpeellisena kehittää meemiteoriaa, jotta se soveltuisi kunnolla verkkomeemien tutkimiseen (esim. Shifman 2012, 188–189, 199; Shifman 2014, 2–4, 39–41). Olennainen muutos on ollut muuntelun ja osallistumisen korostaminen internetmeemeille ominaisena piirteenä. Samalla on erotettu toisistaan *viraaliset* ja *memeettiset* sisällöt. Viraaliset sisällöt pelkästään leviävät laajalle sellaisinaan. Ne voivat olla vaikkapa ammattimaisia videoita, joita levitetään ja katsotaan runsaasti. Memeettisistä sisällöistä sen sijaan tehdään myös omia

https://doi.org/10.21435/tl.279

versioita: niihin liittyy osallistuminen ja luovuus. (Burgess 2008, 101–102, 108; Shifman 2012, 190.)

Shifmanin määritelmän mukaan internetmeemit ovat a) digitaalisten yksiköiden ryhmiä, joissa on samankaltaisuutta sisällön, muodon ja/tai asenteen osalta ja jotka b) on luotu tietoisina toisistaan sekä joita c) monet internetkäyttäjät ovat kierrättäneet, jäljitelleet ja/tai muunnelleet. (Shifman 2014, 39, 41.) Shifmanin b-kohta liittyy verkkomeemien olennaisena piirteenä pidettyyn intertekstuaalisuuteen eli siihen, että meemit viittaavat toinen toisiinsa sekä muihin teksteihin, kuviin ja tapahtumiin: vastaanottajan on tunnettava taustana olevaa kulttuuria ymmärtääkseen meemin sanoman. Tämä, samoin kuin aineiston kulkeminen useiden käyttäjien kautta, tekee verkkomeemeistä kollektiivista perinnettä. Yhteisten kuvastojen tuntemus ja käyttö antaa meemien tekijöille mahdollisuuden sekä kokea yhteisyyttä että ilmaista yksilöllisyyttään (esim. Milner 2013; McNeill 2013, 184; Shifman 2014, 34; Vainikka 2016, 62). Sinänsä tämä ei ole pelkästään meemeihin liittyvä ilmiö vaan kuvaa yleisemminkin folklorea. Shifman määritteleekin meemit yleisesti digitaaliseksi folkloreksi, joissa tiivistyy Web 2.0:n olemus (Shifman 2014, 13–15.)

Meemien leviämistä painottava näkökulma olettaa, että meemien ominaisuudet itsessään muovaavat niiden elinkaarta. Tällöin kysymyksenä voi olla, millaisia yhteisiä piirteitä on mahdollisimman menestyksekkäästi levinneillä meemeillä. Tätä ovat kartoittaneet internetmeemien osalta Michele Knobel ja Colin Lankshear vuonna 2001–2005 kerätystä ja Limor Shifman vuonna 2009 kerätystä aineistosta. Kumpaankin tutkimukseen on sittemmin viitattu runsaasti, mutta mitä ne kertovat? Knobelin ja Lankshearin tutkimuksessa aineiston valintaperusteet noudattivat Dawkinsin menestyneen meemin määritelmiä, joita ovat produktiivisuus, pitkäikäisyys sekä jäljittelyn tarkkuus (*fecundity*, *longevity*, *fidelity*). Näihin kriteereihin sopiva aineisto haettiin useilla hakukoneilla erilaisilta verkkosivustoilta sekä sanomalehdistä ja televisiosta. Kyseessä olivat siis suuren yleisön meemit, ja niistä löydettiin kolme yhdistävää tekijää: huumori, intertekstuaalisuus ja erikoiset vastakkainasettelut.

https://doi.org/10.21435/tl.279

(Knobel ja Lankshear 2007, 202, 204–204, 208).[3] Näitä kaikkia piirteitä löytyy myös luvun alussa esitellyistä Ever Given -meemeistä. Shifman puolestaan koosti aineistonsa YouTuben memeettisistä videoista (Shifman 2012, 191–192). Tavallisimmin esiintyviä piirteitä näillä kriteereillä menestyneimmissä videoissa olivat tavalliset ihmiset, puutteellinen maskuliinisuus, huumori, yksinkertaisuus, toisteisuus sekä hassu sisältö (Shifman 2012, 192–198; Shifman 2014, 86).[4]

Voimme pohtia kriittisesti, mistä Shifmanin esittämät yhtäläisyydet johtuvat. Tavallisten ihmisten osuus videoissa viittaa siihen, että käyttäjälähtöiset videot ovat vahvasti vertaisverkostojen kulttuuria, joissa samastuttavuus lisää suosiota. Samanlaisen huomion tekivät YouTube-tutkimuksessaan myös Burgess ja Green: kaupallinen tuotanto on suosittua katsomiskertojen määrässä, mutta käyttäjälähtöiset eli vertaisryhmän videot saavat enemmän osallistuvia reaktioita (Burgess ja Green 2009). Yksinkertaisuus tekee jäljittelyn helpommaksi ja madaltaa kynnystä julkaista omia versioita. Toisteisuus puolestaan on tehokeino, jota käytetään myös markkinoinnissa ja oppimisessa ja joka luultavasti lisää minkä tahansa ilmiön leviämistä. Nämä kolme eli samastuttavuus, helppous ja toisto luultavasti lisäävät monenlaisen aineiston suosiota vernakulaarissa ilmaisussa.

Huumori ja hassut sisällöt korostuvat nimenomaan viihteen ja huvin vuoksi tuotetussa aineistossa, jollaista internetmeemit pääosin ovat. Hassut sisällöt voivat myös tarkoittaa järjettömyyttä ja absurdiutta. Ne ovat verkkokulttuurille ominaisia anarkistisia piirteitä (esim. Lepistö 2016, 4–7), jotka kuvastavat vernakulaarissa verkkoympäristössä vallitsevia arvoja. Vastaavasti puutteellinen maskuliinisuus internetmeemien aihepiirinä perustuu käyttäjien kiinnostuksiin ja mieltymyksiin. Shifman toteaakin, että maskuliinisuuden puutteiden käsittely voi liittyä ajalle ominaiseen maskuliinisuuden kriisiin sekä siihen, että suuri osa videoiden julkaisijoista ja jakajista on ollut miehiä, joita aihepiiri koskettaa (Shifman 2012, 194–195). Nykyään naisilla ja tytöillä on sosiaalisessa mediassa aiempaa suurempi rooli, mikä voisi antaa toisenlaisia tuloksia. Shifmanin listaa voi pitää osittain yleispätevänä, osittain taas oman aikansa, vuoden 2009 nettiympäristöjen valtavirtaan

https://doi.org/10.21435/tl.279

liittyvänä. Vastaava tutkimus 2020-luvulla edellyttäisi vähintäänkin internet-yhteisöjen erilaisuuden huomioimista.

Internetmeemien ominaisuudet kuten sisällöt, muodot ja merkitykset ovat jatkuvassa muutoksessa, joten niiden tutkiminen tarjoaa vain pysäytyskuvia yksittäisistä ajankohdista ja sosiaalisista ympäristöistä. Tutkimuksessa onkin siirrytty tarkastelemaan internetmeemejä toisaalta genreinä, joilla on kulttuurisessa viestintäjärjestelmässä oma roolinsa sekä jatkuvasti kehittyvä tyylinsä ja asenteensa, ja toisaalta verkkokulttuureissa kukoistavana omaehtoisena toimintatapana. Määritellessään internetmeemit genreksi Wiggins ja Bowers erittelevät niiden materiaalisia, sosiaalisia ja kulttuurisia ominaisuuksia. Samalla kun ne ovat digitaalisina artefakteina fyysisiä, niillä on sosiaalisia rooleja, ne kiinnittyvät ympäröivään kulttuuriin ja ne kehittyvät ja muuttuvat jatkuvasti niille tyypillisessä aktiivisessa sirkulaatiossa. (Wiggins ja Bowers 2015, 1891–1893.)

Vastaavasti Ryan Milner on liikkunut lähellä genrenäkökulmaa kuvatessaan meemejä vernakulaarin luovuuden ilmaisuiksi ja keskustelun yksiköiksi, joita verkostoituneet osallistujat välittävät ja muuntelevat. Milner korostaa meemien samanaikaista perinteisyyttä ja luovuutta todeten, että osallistujat yhdistävät uusia ja yksilöllisiä piirteitä meemien vakiintuneisiin, kollektiivisiin elementteihin. (Milner 2013.) Meemien jatkuva muuttuminen, entisten suosittujen meemien kuoleminen ja jälleen uusien, lyhytikäistenkin meemien synty ohjaa näkemään prosessin yksittäisiä meemejä tärkeämpänä. Milner korostaa, että kyse on yksittäiset kuvat, tekstit ja videot ylittävästä memeettisestä osallistumisen prosessista, jossa ainekset kiertävät ja muuntuvat. (Milner 2016, 2.) Folkloristiikassa korostuu meemien vernakulaari luonne (esim. Ahlgren 2020): ne ovat arkista, instituutioiden käyttöön heikosti sopivaa vertaisviestintää, jolla voidaan ilmaista myös poliittisia tai kulttuurisia soraääniä (ks. myös Heimo ja Koski 2014; Vainikka 2016). Internetmeemien tutkimiseen kuuluu tällöin erottamattomasti niiden kulttuurisen logiikan ja elinympäristön tarkastelu.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Remix-kulttuuri

Internetmeemien luontaista elinympäristöä sosiaalisen median käytännöissä on luonnehdittu paitsi osallistuvaksi kulttuuriksi, myös remix-kulttuuriksi, koska sille on ominaista uusien versioiden ja teosten luominen aiemmin tehtyjä teoksia ja omaa näkemystä yhdistelemällä. Kuvamakrot ovat tyypillisesti remixiä yhdistäessään populaarikulttuurista, uutisvirrasta tai muualta internetistä otettuja kuvia itse laadittuihin teksteihin ja toisiinsa. Käyttäjälähtöiset videojulkaisut ovat usein remixejä jo sisältäessään muualta otettua musiikkia itse kuvatun tai internetistä haetun ja muokatun kuva-aineiston taustalla.

Remix ei sinänsä ole mikään uusi ilmiö. Termiä on käytetty pitkään musiikkikappaleiden muokkaamisesta ja yhdistämisestä. Samaan tapaan folklore perustuu lähtökohtaisesti aiempien teosten pohjalta luomiseen, ja myös taidekulttuurissa lainaukset ja viittaukset ovat tavanomaisia. Digitaalinen teknologia on vain lisännyt yhdistelyn mahdollisuuksia. (Lessig 2008, 82–83; Mielczarek 2018, 156.) Nykyaikaisessa remix-kulttuurissa sekoittuvat myös tuotannon valtasuhteet, välittymiskanavat, laitteiston käyttötavat ja genret. Faktaa ja fiktiota yhdistellään luovasti monin tavoin: dokumentin, uutisten tai omaelämäkerrallisen esittämisen muotoa jäljittelevät enemmän tai vähemmän fiktiiviset tai parodiset julkaisut ovat yleistyneet internetissä. Samalla yleisöltä vaaditaan yhä parempaa kykyä ymmärtää ja tulkita kulttuuria ja mediasisältöjä. (Fagerjord 2010, 192–194.)

Digitaalista kulttuuria oikeustieteen näkökulmasta tutkiva Lawrence Lessig lähestyy remixiä osallistuvan kulttuurin ja kaupallisen tuotannon välisen suhteen kautta. Hän luonnehtii remix-kulttuuria lukemisen ja kirjoittamisen kulttuuriksi (*read-and-write culture*), johon osallistutaan aktiivisesti sekä vastaanottaen että itse luoden, ja erottaa sen ammattimaisesti tuotetusta vain lukemisen kulttuurista (*read-only culture*), jota on tarkoitus vain kuluttaa. Remix-kulttuuri on hankalassa suhteessa tekijänoikeuslakeihin, jotka on

https://doi.org/10.21435/tl.279

laadittu vain lukemisen kulttuuria silmällä pitäen. Valmiiden teosten hyödyntämisestä on seurannut toisinaan tekijänoikeussyytteitä. Lessig kuitenkin puolustaa remixin paikkaa luovana menetelmänä ja ammattituotannon täydentäjänä. (Lessig 2008, 34, 56.) Remix-kulttuurille on ominaista valmiiden osien ja alustojen, eräänlaisten puolivalmisteiden käyttö. Etenkin amatöörit käyttävät valmiita graafisia alustoja ja pohjia, joilla syntyy helposti siistiä jälkeä. (Fagerjord 2010, 195–197; Manovich 2001, 124.) Lessig korostaa remixin luovuutta. Uusien yhdistelmien muodostaminen ja uudelleen miksatessa syntyvät monikerroksiset viittausten ketjut vaativat tekijältään niiden hyvää tuntemusta. (Lessig 2008, 69–76, 93.) Meemeille tyypillinen intertekstuaalisuus on koko remix-kulttuurin ominaisuus.

Kun kuvastot kehittyvät ja merkitykset muodostuvat kollektiivisessa prosessissa, netissä kiertäneiden ja runsaasti käytettyjen kuvastojen omistajuus ja tekijyys hahmottuu kollektiiviseksi ja moniääniseksi. (Mielczarek 2018, 156–157, 167.) Tämä koskee erityisesti yrityksiä seurata kehitystä jälkikäteen. Remix-kulttuuriin pätee jo aiemmin kansanomaiseen maailmankuvaan (Knuuttila 1992) yhdistetty kaleidoskooppisuus: kun osaset käännetään uuteen asentoon ja ne näyttäytyvät uudessa valossa, ne eivät enää palaudu takaisin aiemmille sijoilleen. Sen sijaan näkymä muuttuu jatkuvasti uuteen muotoon, eikä osasten kiinteää merkitystä tai yksilöllistä omistajuutta välttämättä tunnusteta. Tapahtuu vernakulaari appropriaatio, kun kollektiivinen panostus tekee niistä internetin omaisuutta. Tämä ei merkitse sitä, etteikö netissä syntyisi myös omaperäisiä julkaisuja, joista tekijä haluaa kunnian itselleen. Netissä myös varastetaan toisten meemejä signeeraamalla niitä oman meemitilin nimiin ja miksataan toisten alkuperäisiä videoita omiin julkaisuihin, mikä loukkaa alkuperäisiä julkaisijoita. Omiksi ja yhteisiksi tarkoitettujen aineistojen välinen raja on hiuksenhieno. (Koski 2011, 21.)

Remixin intertekstuaalisuus on parhaimmillaan yhteisöissä, joiden jäsenillä on yhteistä perinnettä ja yhteisiä kiinnostuksen kohteita, jolloin he tunnistavat toistensa hyödyntämät kuvastot ja ymmärtävät niiden merkitykset (ks. Lessig 2008, 77). Tällaisia yhteisöjä – tai tulkintayhteisöjä – on monenlaisia. Minkä tahansa

https://doi.org/10.21435/tl.279

yhteisen tiedon tai kokemuksen pohjalta muodostuvissa ryhmissä meemit todennäköisesti viittaavat näihin yhdistäviin seikkoihin. Fandomeissa kiertää meemejä, jotka viittaavat oman kohdefiktion henkilöihin ja tapahtumiin. Käsityöpiireissä viitataan holtittomaan lankojen osteluun; opiskelijapiireissä opiskelijaelämään; jalkapallopiireissä vaikkapa filmaamiseen eli loukkaantumisen teeskentelyyn; meemikulttuureissa muihin meemeihin ja niiden julkaisemisen käytäntöihin. Suuren yleisön kohdalla yhdistävänä tekijänä voi toimia pelkkä yhteinen tieto jostakin ajankohtaisesta asiasta ja vähitellen siitä, että tilanne on meemiytynyt. Tunne ilmiöstä jyvällä olemisesta luo yhteisyyden kokemuksen, vaikka olisi osallistunut meemiin vain tarkkailemalla. (McNeill 2019, 97, 103–104.)

Tarkastelen seuraavaksi erilaisten meemien konteksteja. Aloitan suurta yleisöä osallistaneesta trendistä varioida kuvaa senaattori Bernie Sandersista ja hänen kirjavista tumpuistaan. Etenen sitten kohti meemikulttuurien ydintä ja kielteisiä reaktioita sisäpiirin meemien valtavirtaistumista kohtaan. Lopuksi tarkastelen vielä meemien kaupallistamisen muotoja ja mahdollisuuksia.

Meemin monimuotoisuus: Bernie Sandersin tumput

Tammikuussa 2021 levinneet Bernie Sanders -meemit ovat esimerkki pääosin osallistumisen riemuun perustuvasta laajamittaisesta ilmiöstä. Samalla ne osoittavat, kuinka moninaisia muotoja osallistuminen sai. Meemit saivat alkunsa Yhdysvaltain presidentti Joe Bidenin virkaanastujaisista 20. tammikuuta 2021. Senaattori Bernie Sanders osallistui kylmänä päivänä järjestettyihin juhlallisuuksiin muista vieraista poiketen varsin käytännöllisesti pukeutuneena. AFP:n kuvaaja Brendan Smialowskin otoksessa Sanders istui kiikkerällä tuolilla kertakäyttömaskissaan ja näytti paksuine takkeineen ja muhkeine lapasineen perin arkiselta – kuin olisi istunut bussipysäkillä, torikojussa tai oikeastaan missä tahansa muualla kuin juhlatilaisuudessa. Verkkoon alkoi nopeasti ilmestyä kuvamanipulaatioita, joissa hänet olikin sijoitettu jonnekin muualle.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Ilmiö levisi muutamassa tunnissa eri puolille maailmaa. Senaattorin ja hänen lapastensa asettelua monenlaisiin maisemiin, sisätiloihin ja jopa avaruuteen helpotti se, että läpinäkyvälle taustalle aseteltua Sandersia jaettiin useilla nettisivuilla. Jo samana päivänä tuli myös Snapchat-sovellukseen filtteri, jolla hänet sai asettaa älypuhelimella otettuihin valokuviin. Ohjelmistoinsinööri Nick Sawhneyn rakentaman meemigeneraattorin avulla Sandersin sai asetella myös Google-karttapalveluun talletettuihin katunäkymiin, vaikkapa omalle kotikadulleen. (*CNBC* 21.1.2021.) Teknisillä sovelluksilla oli siis olennainen rooli käytäntöjen muodostumisessa (teknologian toimijuudesta ks. Tero Ahlgren ja Kaarina Koski tässä teoksessa).





Bernie Sanders istumassa metrossa kuulokkeet päässä korostaa hänen olemuksensa arkisuutta (kuva 4, gif-animaatio, Twitter: @good 20.1.2021), kun taas Sanders Venuksen paikalla Sandro Botticellin teoksessa *Venuksen syntymä* edustaa ilmiön fantastisempaa laitaa, jossa senaattori on kuitenkin sijoitettu osaksi länsimaista kulttuuriperintöä ja historiaa (kuva 5, The Art Gorgeous 2021).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Sanders-hahmon editointia tukevilla applikaatioilla luotiin merkitykseltään ainakin kolmentyyppisiä kuvia. Ensinnäkin tehtiin suurelle yleisölle suunnattuja kuvia, joissa oli kiinnostavaa kontrastia tai kulttuurisia viittauksia. Sellaisia olivat meemikuvat, joissa Sanders tai ainoastaan hänen lapasensa oli asetettu kulttuurisesti tai maantieteellisesti etäisiin paikkoihin taikka taideteoksiin, historiallisiin valokuviin tai populaarikulttuurin klippeihin. Sanders istui niissä esimerkiksi pyramidien äärellä, Jaltan konferenssissa 1945 Winston Churchillin vieressä, Leonardo da Vincin *Viimeisessä ehtoollisessa* ja useissa tunnetuissa televisio-ohjelmien ja elokuvien kohtauksissa. Toiseksi meemi toteutui osallistuvana käytäntönä lisätä Sanders julkaisijan omaa elämänpiiriä esitteleviin päivityksiin. Esimerkiksi Instagramissa julkaistiin suuri määrä selfieitä ja omien lemmikkien kuvia Sandersin kanssa. Kolmanneksi meemiä hyödynnettiin omien tuotteiden ja palveluiden tai yksinkertaisesti oman somekanavan esilletuonnissa ja markkinoinnissa. Tällöin Sanders liitettiin kanavan aihepiirejä edustaviin ympäristöihin: aurinkorannoille, kuntosaleille tai sienitieteilijän kanavalla sienen alle nököttämään. Myös kaupalliset Instagram-tilit hyödynsivät meemiä asettamalla Sandersin istuskelemaan yrityksen tiloihin tai sen markkinoimien tuotteiden viereen.

Kuvankäsittelyn lisäksi Sandersista ja hänen tumpuistaan tehtiin piirroksia ja maalauksia sekä veistoksia. Jotkut poseerasivat kuvissa itse Sandersin tapaan kädet puuskassa. Myyntiin tuli Sandersin kuvalla varustettuja T-paitoja ja mukeja. Käsityötaitoiset alkoivat neuloa samanlaisia lapasia. Erityisen vaikuttavia ovat olleet virkatut Bernie Sanders-nuket, joihin ohjeita myytiin jo virkaanastujaisia seuraavana päivänä (esim. Tobey Time Crochet 2021). Suomesta levisi maailmalle kuva Bernie Sanders -lumiukosta (*MTV Uutiset* 27.1.2021). Trendi oli otollinen keino tuoda esille ja kaupallistaa omaa osaamista. Meemin tuotteistaminen olikin nopeaa. Jo kaksi päivää virkaanastujaisten jälkeen myynnissä oli Sanders-meemillä varustettuja kuppikakkuja (*WXYZ Detroit News*). Sandersin oma kampanjasivusto alkoi myydä meemiin perustuvia paitoja ja muita oheistuotteita, joiden tuotto – yli puolitoista miljoonaa euroa

https://doi.org/10.21435/tl.279

viidessä päivässä – ohjattiin hyväntekeväisyyteen (*Independent* 22.1.2021; *Yle Uutiset* 28.1.2021).

Jo muutamassa päivässä meemi siirtyi metatasolle ja alkoi kommentoida itseään. Sandersin eri puolilla maailmaa näyttäneisiin kuviin viittaavassa meemikuvassa Sanders tiirailee kännykkäänsä ihmeissään: ”En ole ikinä käynyt missään noista paikoista!” (”What the …? I've never been at any of these places!”) Tällaisen suoran ja ilmeisen metakommunikoinnin ohella koko ilmiö on tavallaan metatasolla siinä vaiheessa, kun tietoinen osallistuminen meemiin tai sen yhdistäminen muihin meemeihin voidaan tulkita ilmiöön itseensä viittaamiseksi. On kuitenkin syytä huomata, että Bernie Sanders -meemiä ei juurikaan yhdistelty muihin liikkeellä oleviin meemeihin, eikä sen versioita ymmärtääkseen tarvinnut tietää muuta kuin että juuri nyt oli meneillään villitys askarrella Sanders istuskelemaan monenlaisiin paikkoihin. Sandersia esittävän kuvan manipulointi ja imitointi oli leimallisesti suuren yleisön hupia, jonka intertekstuaalisuus kohdistui valtavirtaiseen kulttuuriin sekä



Metakommentoiva meemi Bernie Sandersin tumpuista on kiertänyt anonyymina kuten muutkin kaltaisensa. (Kuva 6. Tallennettu Facebookista 24.1.2021, pohjakuva Getty Images.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

yleiseen länsimaiseen historiaan ja kulttuuriperintöön. Se ei liittynyt meemisuuntautuneisiin alakulttuureihin.

Meemikulttuurit ja laaja meemiyleisö

Meemikulttuurit ovat yksi remix-kulttuurin osa. Ne ovat yhteisöllisiä käytäntöjä, joissa meemeillä viestiminen on tärkeässä roolissa ja joissa aiempien samassa alakulttuurissa kiertäneiden meemien ja niille leimallisen estetiikan tuntemus on olennaista. Meemikuvia käytetään reaktiokuvina keskusteluissa, niillä ilmaistaan omia tunteita ja kommentoidaan kiinnostavia tapahtumia, niillä pyritään vaikuttamaan tai niitä tehdään ajankuluksi ja huviksi. Osuvien ja ajankohtaisten meemien viljeleminen tuo meemikulttuureissa sosiaalista pääomaa. Vanhentuneiden ja kuluneiden meemien käyttäminen voi puolestaan olla noloa. Tämän vuoksi suurta suosiota nauttineet meemit menettävät ennen pitkää käyttökelpoisuutensa. Tarkastelen ensin meemikulttuurin laajempia piirejä, minkä jälkeen keskityn sen sisäpiireihin, joissa meemeillä on tiiviimpi sidos käyttäjien identiteettiin.

Jokseenkin yhtenäinen laajempien käyttäjäryhmien meemikulttuuri oli olemassa vielä vuosien 2008 ja 2012 välillä. Sitä on myöhemmin luonnehdittu meemien vanhoiksi hyviksi ajoiksi. Tilanne muuttui, kun lisääntynyt älypuhelimien käyttö lisäsi myös meemeillä viestimistä, ja ne alkoivat kulua nopeammin. Tämän meemien kultakauden päättymistä on hetkellisesti pidetty jopa koko meemikulttuurin loppumisena. Jälkikäteen voidaan todeta, että vaikka paljon suosittuja meemejä vanheni tuolloin nopeasti, meemien tekeminen sinänsä on jatkunut uusilla kuvastoilla. (Miltner 2017, 425; Milner 2016.) Yhtä laajaan meemikulttuuriin ei kuitenkaan ollut paluuta. Meemien intertekstuaalisuudesta on tullut tilannesidonnaisempaa ja käyttäjät ovat tietoisempia siitä, mihin he identifioituvat käyttäessään tietynlaisia meemejä.

Meemikulttuureihin kuuluu meemigeneraattorien ja jo valmiiksi internetmeemeinä tunnettujen kuvien sekä niin sanottujen

https://doi.org/10.21435/tl.279

tyyppihahmojen (*stock characters*) hyödyntäminen. Tyyppihahmon käsite on peräisin taiteen ja populaarikulttuurin tutkimuksesta. Meemeissä niitä ovat vakiintuneet eläin- ja ihmishahmot, joilla ilmaistaan kullakin tiettyä tunnetta, asennetta, luonteenpiirrettä tai tilannetta. Limor Shifman hahmottelee varhaisten tyyppihahmomakrojen kehitystä (huonoja) neuvoja ja elämänohjeita antavista eläimistä (*advice animals*) laajemmaksi valikoimaksi, johon kuuluu myös nykyaikaiseen sosiaaliseen elämään viittaavia liioiteltuja hahmoja. Sellaisia ovat esimerkiksi Scumbag Steve, joka toimii aina vastuuttomasti, epäeettisesti ja epäsosiaalisesti, Success Kid – ipana, jolla on voittoisa optimistinen asenne, ja Socially Awkward Penguin, sosiaalisesti kömpelö pingviini. Hahmot voivat esittää karrikoimiaan toimintatapoja naurettavassa valossa tai moralisoida niitä. (Shifman 2014, 112–114). Esimerkiksi yli-innokasta tyttö- tai poikaystävää esittävät kuvamakrot kritisoivat liian sitoutuvaa seurustelua, ja liberaaliksi tai hipiksi nimetty opiskelijatyttö kuvataan naiivina ja tekopyhänä. Osa mallihahmoista on profiloitunut ominaiseksi tietyille käyttäjäryhmille kuten äärioikeistolle, kun taas toiset soveltuvat yleisemmin tunteiden ilmaisuun (*GNET* 29.10.2020).

Myös todelliset henkilöt voivat meemiytyä. Esimerkiksi Giorgio Tsoukalos, joka on herättänyt huomiota ulkoavaruuden vierailuja esittelevillä historiadokumenteillaan ja näyttävällä kampauksellaan, tuli tunnetuksi meeminä nimellä Ancient Aliens Guy. Meemikuvassa hän selittää innoissaan myös käsillään, ja alkujaan kuvaan lisätty teksti tarjosi kaikkeen selitykseksi avaruusolentoja, *aliens*. Kuten useimmat meemit, Ancient Aliens Guy muuntautuu tilanteen mukaan joko meemin käyttäjän oman sanoman välittäjäksi tai vaihtoehtoisesti karikatyyriksi jostakusta muusta henkilöstä. Karrikointia havainnollistetaan usein alkuperäistä meemiä editoimalla: esimerkiksi Donald Trump puhui vaalikampanjassaan vuonna 2016 runsaasti kiinalaisista. Meemissä hänen kasvonsa editoitiin Tsoukalosin kasvojen tilalle ja kaiken selityksenä oli ”The Chinese”.

Myös aivan tavallinen ihminen voi päätyä meemiksi, jos inspiroivia kuvia hänestä sattuu leviämään verkkoon. Meemiksi

https://doi.org/10.21435/tl.279

päätyminen tahtomattaan voi olla raskas ja traaginenkin kohtalo. Myönteinen esimerkki on unkarilainen eläköitynyt sähköinsinööri András Arató, jonka kuvatoimiston agentit pyysivät kuvauksiin vuonna 2011. Kun valmiit kuvat ilmestyivät kuvatoimiston kokoelmiin, meeminikkarit inspiroituivat hänen vaivautuneen näköisestä hymystään – aivan kuin hän peittelisi suurta tuskaa. Hahmo tuli tunnetuksi nimellä Hide the Pain Harold. Tajuttuaan päätyneensä meemiksi Arató astui julkisuuteen omalla nimellään ja on hyödyntänyt asiaa. (Know Your Meme 2020.) Kumpikin näistä meemeistä on ollut pitkäikäisiä, mutta niiden suosio on erilaista. Ancient Aliens Guy on sidoksissa Tsoukalosin TV-esiintymisiin ja hänen UFO-väitteisiinsä, joiden viehätys parodioinnin kohteena haalistuu vähitellen. Hide the Pain Harold sen sijaan edustaa ensisijaisesti ristiriitaisia tunteita, joihin meemin käyttäjä samastuu. Hän saattaa hyvinkin olla käyttökelpoinen niin kauan kuin kun ilojamme varjostaa huoli.





Suomalaisia versioita pitkäikäisistä kansainvälisistä meemeistä. Kuvassa 7 vasemmalla Ancient Aliens Guy kommentoi ulkomaanpolitiikkaa ja kritisoi uskonnollisia motiiveja. (Kuvaa rajattu alkuperäisestä. *Häirikötpäämaja* 16.5.2018). Kuvassa 8 oikealla Hide the Pain Harold koettaa hymyillä, vaikka kokee huonommuutta. Facebookin leipätestiin viittaavan meemin julkaisi englanniksi Instagramissa käyttäjä @beentheretho 4.5.2017 ja uudelleen 13.11.2018 sekä 1.5.2021.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Meemikulttuurin sisäpiirit

Meemiorientoituneissa internetin alakulttuureissa meemi hahmottuu vernakulaariksi viestinnän ja itseilmaisun muodoksi, joka hyödyntää sisäryhmän omia kuvastoja ja kääntää tietoisesti selkänsä valtavirtaisille mieltymyksille. Tällainen viestintä ei välttämättä aukene asiaan perehtymättömille, jotka eivät tunnista meemien intertekstuaalisia viittauksia. Meemikulttuurien sisäpiireissä kuvastot vaihtuvat nopeasti ja meemeiltä vaaditaan omaperäisyyttä ja tuoreutta. Sisäpiirin viestintävälineinä meemit ilmaisevat joukkoon kuulumista. Yhteisen kielen välityksellä viestitään usein huumorin säestämänä omia tuntemuksia tai sosiaalisia ja poliittisia argumentteja. Yhteenkuuluvuuden kääntöpuolena meemeillä joskus myös syrjitään ja marginalisoidaan toisia ryhmiä, häiritään ja provosoidaan. Omiksi koettujen meemien ei edes toivota leviävän ryhmän ulkopuolelle, vaan valtavirtaisen huomion on koettu pilaavan ne – ne kuolevat. (Mielczarek 2018, 157; Phillips 2015, 22.) Meemien kuolema on keskeinen kysymys internetyhteisöissä (esim. *The Atlantic* 2017; *Lifehacker* 2021). Myös valtavirrassa meemi lopulta kuolee, kun sitä on käytetty liikaa. Sisäpiirien näkökulmasta meemi kuolee, kun suuri yleisö ryhmän ulkopuolella alkaa käyttää sitä ja sen alkuperäiset merkitykset muuttuvat ja vesittyvät. Suuri osa vuosina 2008–2012 runsaassa käytössä olleista meemeistä oli internetin kuvalautojen sisäpiireissä syntynyttä mutta laajemman yleisön käyttöön ottamaa kuvastoa. Sisäpiirien näkökulmasta ne olivat siis jo kuolleita, kun suuri yleisö nautti niistä.

Valtaosa meemeistä syntyi vielä 2010-luvun alussa tekniikkaorientoituneiden nuorten miesten sisäpiireissä, mutta meemien vastakulttuurista potentiaalia käyttävät yhä enemmän myös muunlaiset alakulttuurit (esim. *The Atlantic* 2017; *GNET* 29.10.2020). Meemejä hyödyntävät alakulttuurit voivat olla leikitteleviä fanikulttuureita, poliittisia ryhmittymiä tai kulttuuri- ja yhteiskuntakriittisiä toimijoita, jotka pyrkivät vaikuttamaan mielipiteisiin tai saamaan äänensä kuuluville (Heimo ja Koski 2014, 7–9; Miltner 2017, 416–422; *GNET* 29.10.2020). Meemien välityksellä esitetään esimerkiksi

https://doi.org/10.21435/tl.279

salaliittoteorioita ja rokotekritiikkiä sekä vastaavasti niitä vastustavia näkemyksiä. Meemitutkijat muistuttavat, etteivät kaikki meemit ole hauskoja ja viattomia, ja tähdentävät poliittiseen vaikuttamiseen pyrkivien meemien kohdalla kriittistä visuaalista lukutaitoa (Mäki-Kihniä 2020). Genrenä meemi on vain viestintäväline, jota voi hyödyntää monenlaisiin tarkoitusperiin.

Ulkopuolisten valtakulttuurin edustajien tai kaupallisten yhtiöiden yrityksiä hyödyntää sisäpiirien meemejä pidetään tökeröinä – tai varastamisena. Yksi tapa reagoida ulkopuolisen, etenkin vanhemman polven ja esivallan edustajan, astumiseen alakulttuurin alueelle on näpäyttää tätä joukkoon kuulumattomuutta osoittavalla meemillä. Klassinen esimerkki tästä on meemi How Do You Do, Fellow Kids?. Kuva esittää vähintäänkin keski-ikäistä näyttelijä Steve Buscemia soluttautuneena yläkouluun skeittilauta olalla. Kuva ja repliikki ovat peräisin *30 Rock* -televisiosarjasta. Jotkut käyttävät kuvaa tai lausetta myös itseironisesti ollessaan epävarmoja viimeisistä trendeistä. (Meming Wiki: How Do You Do, Fellow Kids.) Kuten odottaa saattaa, meemi on laajempaan käyttöön päädyttyään jo vanhentunut sisäpiirien silmissä. Järeämpiä keinoja puolustaa omaa kulttuuria käsittelen jäljempänä.

Toisenlainen meemikulttuurien keino erottautua on ollut internetin ruman estetiikka (*internet ugly aesthetics*), joka poikkeaa valtakulttuurisista ihanteista. Ruman estetiikan pohjana meemikulttuurissa on taitamaton digitaalisten työkalujen käyttö, josta on tullut omaehtoisen vertaistuotannon symboli: sillä erotutaan kaupallisesta ja standardoidusta. Ruman estetiikkaa edustavat esimerkiksi horjuva hiirellä piirtäminen, kömpelöt kuvamanipulaatiot, kirjoitusvirheet ja karkeasti skannatut kuvat. Siihen voi liittää myös taitamattomat yritykset jäljitellä ammattimaista leivontaa, koristeluja tai vaikkapa liikuntasuorituksia, joita kuvataan ja julkaistaan yhdessä alkuperäisen mallin kanssa. Ruman estetiikka ylistää autenttisuutta ja jokaisen vapautta julkaista ilman standardeja ja portinvartijoita. (Douglas 2014, 314–315, 325–330, 334.) Nick Douglas pitää ruman estetiikan perusesimerkkinä rage-sarjakuvia *(rage comics)*. Niitä on käytetty sekä hatarista tikku-ukoista koostuvina

https://doi.org/10.21435/tl.279

sarjakuvina tai pelkkinä tunnereaktiota ilmaisevina päinä. (Douglas 2014, 317–321; ks. myös Vainikka 2016, 65.) Suomessa tyylilajia edustavat esimerkiksi muumeja hyvän maun tuolla puolen parodioivat Hippolaakson tarinat, SinäTuubaPaska-videot (joiden esikuvana on YouTubePoop) sekä karhumainen Spurdo Spärde -hahmo (Lepistö 2016, 4–6; Vainikka 2016, 60, 70). Internetmeemien estetiikkaan kuuluvat myös niin sanotut uppopaistetut meemit (*deep fried memes*). Sillä tarkoitetaan, että kun meemiä on jaettu, käsitelty ja kuvakaapattu liian monta kertaa, se on muuttunut rakeiseksi, epäselväksi ja kellertäväksi – kuin se olisi uppopaistettu. (Urban Dictionary: deep fried meme.) Meemejä käsitellään myös tarkoituksella huonolaatuisen näköisiksi ja niihin lisätään ylimääräisiä emojeita ja efektejä, jotta ne olisivat mahdollisimman tyylittömiä – siis hienoja. Myös uppopaistogeneraattoreita on olemassa.

Valtavirtaisessa kulttuurissa meemejä kutsutaan hauskoiksi, mutta meemikulttuurien sisäpiirit kääntävät sellaiselle selkänsä. Käytössä oleva sanasto elää ja muuntelee, mutta 2020-luvun alkupuolella meemipiirit suosivat meemejä, jotka ovat *dank*: absurdeja, roiseja, rosoisia, järjettömiä, estetiikaltaan harkitun kömpelöitä sekä monikerroksisen ironisia (*Yle Uutiset* 1.1.2021). *Dank* on itsessään monikerroksisen ironinen slangisana, jonka alkuperäinen merkitys 'kostea, tunkkainen' kääntyi 1980-luvun huumeslangissa tarkoittamaan erinomaista. Meemien kohdalla merkitys kääntyi jälleen vastakkaiseksi ja viittasi kuluneeseen ja ohi menneeseen. Sanaa käytettiin suuren yleisön meemeistä, jotka liiallinen huomio oli pilannut. Mutta huonouden hienous käänsi merkityksen jälleen kerran. 2020-luvun alussa *dank* on jotain outoa, omaperäistä ja uutta, joka ei ole päätynyt viraaliksi valtavirrassa. (Slang Dictionary: dank meme.)

Meemikulttuurien tutkimuksissa keskitytään usein niin sanottuihin kuvalautoihin (Reddit, 4chan ja Suomessa Ylilauta), joita pidetään meemituotannon tyyssijoina (esim. Arjoranta ja Koski 2018; Douglas 2014; Mielczarek 2018; Vainikka 2016). Tällaisille anonyymeille alustoille, joilla osa käyttäjistä viettää lähes kaiken vapaa-aikansa, pidetään ominaisena mustaa ja alatyylistä huumoria,

https://doi.org/10.21435/tl.279

sosiaalisen median suosiohakuisuuden ja henkilöbrändäyksen vastustamista sekä jännitteistä ja kriittistä suhdetta valtakulttuuriin, jota kritisoidaan karnevalisoimalla ja häiritään trollaamalla. Kuvalaudoilla erotetaan sisäpiiri eli ”meidät” valtakulttuurisista ”normoista” (*normies*), joiden ei ole tarkoituskaan ymmärtää sisäpiirin huumoria, estetiikkaa tai viittauksia. (Mielczarek 2018, 160, 167; Vainikka 2016, 63, 68, 70; Lepistö 2016.) Osa alustojen keskusteluryhmistä harjoittaa siivoa ja kohteliasta keskustelua. Tutkijat ovat kuitenkin kiinnittäneet enemmän huomiota niihin ryhmiin, joissa tapaa karkeaa, vihamielistä, rasistista ja misogyynistä sisältöä. Trollausta eli muiden keskustelijoiden harhaan johtamista, provosointia sekä järkyttämistä huvin vuoksi (*for the lulz*) pidetään erityisesti anonyymeilla kuvalaudoilla kukkivina ilmiöinä. (Mielczarek 2018, 156, 160, 164; Phillips 2015, 22, 25.) Meemit ovat tärkeä osa kuvalautojen keskusteluja. Ne toimivat yhdistävänä kielenä alakulttuureissa, joissa ne muodostavat kokonaisvaltaisen, intertekstuaaliseen ymmärrykseen perustuvan merkitysjärjestelmän. Sisäpiiri voi kommunikoida niillä tavoin, joista valtakulttuuri jää tietämättömäksi. (Phillips 2015, 22.) Alakulttuurit voivat käyttää omituisia ja näennäisen käsittämättömiä meemisisältöjä oman verkkotilansa vartioimiseen ulkopuolisilta (Vainikka 2016, 73).

Vastakkainasettelu omien alakulttuuristen yhteisöjen ja valtavirtaisen kulttuurin välillä ilmenee toisinaan niin sanottuna meemielitisminä. Yksi sen taustatekijä on identifioituminen keskusteluryhmiin, jotka olivat olemassa jo ennen Web 2.0:aa ja sosiaalisen median läpilyöntiä. Meemien koetaan kuuluvan näille ”oikeille” internetin käyttäjille, ja valtavirtaistuminen ja etenkin kaupallistaminen pilaavat ne.[5] Vanhat meemit voivat jäädä käytöstä, kun ne eivät enää herätä kiinnostusta, mutta pilatut ja ylikäytetyt meemit ovat kuolleita meemejä. Aiemmin mainitut *advice animals* -meemit kuuluvat sellaisiin ylikäytettyihin meemeihin, joita moni alakulttuureissa pitää kuolleina ja luonnehtii niitä internetin syöväksi. Alkuperäinen, huonoja neuvoja antava Advice Dog oli käytössä 4chan-sivustolla 2000-luvulla mutta levisi laajemmalle ja kehittyi kokonaiseksi meemityypiksi meemigeneraattorien myötä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Paheksunta kohdistuu paitsi meemigeneraattoreihin, jotka tukevat alakulttuureilta anastettujen meemien holtitonta kopioimista, myös vuonna 2008 perustettuun Know Your Meme -sivustoon, joka opastaa ulkopuolisia meemikulttuurien saloihin. (Know Your Meme 2012.)

Taistelu meemistä: Pepe-sammakko

Taistelu meemin omistajuudesta ja käyttötavoista voi saada rajujakin muotoja, kuten kävi Pepe-sammakon tapauksessa. Piirtäjä Matt Furie loi Pepe-sammakon *Boy's Club* -sarjakuvaansa, jossa se oli hänen alter egonsa: positiivinen, huoleton ja samastuttava hahmo. Sarjakuvan ruutu, jonka puhekuplana on ”feels good man”, teki Pepestä meemin jo vuonna 2008. Pepen suosio nousi vuodesta 2014 lähtien, ja sillä oli omat sivut useilla sosiaalisen median alustoilla. Pepe koettiin vahvasti omaksi myös kuvalaudoilla kuten 4chanissa ja Redditissä – Suomessa vastaavasti Ylilaudalla. Kun valtavirtaisemmissa sosiaalisen median palveluissa kuten Instagramissa vallitsi yksipuolisesti positiivisuutta tuotteistava kulttuuri, eikä negatiivisten tunteiden kuten ahdistuksen ja turhautumisen ilmaisulle jäänyt tilaa ja välineitä, Pepestä tuli kuvalautasivustoilla aikaansa viettäville pääosin nuorille miehille näiden hankalampien tunteiden tulkki. Pepen alkuperäinen repliikki muuttui muotoon ”feels bad man”. (Mielczarek 2018, 155; Vainikka 2016, 66; *Texas Observer* 11.9.2020.) Suomessa Pepe on tunnettu nimellä Sad Frog, surullinen sammakko, ja sen avulla on ilmaistu turhautumista, pettymystä, surua ja epäonnistumisen tunteita. Hahmoon samastuminen on ollut vahvaa Ylilaudan keskusteluissa, joiden osallistujat tuntevat itsensä ”toisiksi” suhteessa valtaväestöön. (Vainikka 2016, 66–68.)

Pepe oli melko arkinen ja monikäyttöinen meemi, kunnes se vuosien 2015–2016 välillä alkoi saada erityisen negatiivisia, aggressiivisia, rasistisia ja misogyynisiä piirteitä. Pepestä piirrettiin Hitleriin viittaavia versioita ja sen yhteydessä esitettiin natsisympatioita. Se liitettiin myös vaalikampanjaansa käyvään Donald Trumpiin, ja

https://doi.org/10.21435/tl.279

alt-right-liikkeen otettua Pepen yhdeksi poliittisista symboleistaan myös Trump alkoi käyttää sitä kampanjassaan. Ei ole selvää, olivatko kuvalaudoilla Trumpin ja Pepen yhteyttä vahvistaneet käyttäjät Trumpin kannattajia vai oliko heistä vain hauska pila lähteä kannattamaan ehdokasta, joka oli kuin itsessään suuri trolli: valtakulttuurin vastainen, tärkeitä instituutioita mollaava ja yleisistä intresseistä piittaamaton. 4chanissa kuitenkin riemuittiin Trumpin valinnasta ja pidettiin sitä omien meemien aikaansaannoksena. (Mielczarek 2018, 156, 159–161; *Texas Observer* 11.9.2020; *The Verge* 5.2.2020; Arjoranta ja Koski 2018, 12.)

Pepen radikalisoitumiseen on esitetty useita eri syitä. Yksi selitys on, että kun Pepen kuva oli omaksuttu valtavirtaiseen populaarikulttuuriin, missä naispuoliset julkkikset antoivat sille söpöjä positiivisia merkityksiä, sen omakseen kokevat alakulttuurit alkoivat muuttaa sen imagoa tarkoituksella vastenmieliseksi saadakseen pitää sen itsellään. Toiseksi syyksi on esitetty, että osa kuvalautojen käyttäjistä ryhtyi tekemään rajumpaa, pahennusta herättävää kuvastoa järkyttämisen ilosta, trollauksen logiikalla, koska valtakulttuurin kokema tyrmistys huvitti heitä. Kolmanneksi on arveltu, että kuvalaudoilla todella muhi myös natsisympatioita, jotka saivat näissä kuvissa ilmaisunsa huumorin varjolla. (*Texas Observer* 11.9.2020; Mielczarek 2018, 160–161, 168.) Tilanne kärjistyi, kun valtavirtainen media sai vihiä siihen saakka pääosin kuvalaudoilla pysytelleestä ilmiöstä ja alkoi tiedottaa myös suurelle yleisölle vihreän sammakon yhteydestä valkoiseen ylivaltaan. Natalia Mielczarek arvioi, että valtamedialla oli keskeinen rooli Pepen maineen muuttumisessa. Se esitteli Pepen yksinomaan paheksuttavana joukoille, joista moni ei ollut koskaan ennen kuullutkaan Pepestä, ja teki suuria otsikoita trollien viesteistä. Nettiyhteisöille sen sijaan oli selvää, että remix-kulttuurissa merkitykset tulevat ja menevät; meemit taipuvat välittämään monenlaisia viestejä ja tunteita eivätkä yksittäiset mielipiteet tai ryhmät leimaa niitä. (Mielczarek 2018, 161, 168, 174.)

Vuonna 2016 yhdysvaltalainen antisemitismiä ja kiihkoilua vastustava ja uhkaavien ääriryhmien toimintaa valvova kansalaisjärjestö Anti-Defamation League julisti Pepen vihan symboliksi yhdessä

https://doi.org/10.21435/tl.279

hakaristin ja Ku Klux Klan -asun kanssa. Vaikka järjestössä tiedettiin, etteivät kaikki Pepe-kuvat edusta vihan lietsontaa, meemin katsottiin kuitenkin aiheuttavan runsaasti vahinkoa. (Mielczarek 2018, 163.) Julistus oli pettymys monille Pepen ystäville. Joukko YouTube-julkkiksia teki videon, jossa he yksi kerrallaan vakuuttivat Pepeen kohdistuneiden syytteiden olevan vääriä ja valheellisia. Kehotukset osallistua Pepen maineen puhdistamiseen aihetunnisteella *#NotAllPepes* saivat jonkin verran positiivista huomiota. Myös alkuperäisen Pepen piirtäjä Matt Furie aloitti oman *#SavePepe*-kampanjansa, joka kehotti faneja julkaisemaan positiivisia Pepe-kuvia vastareaktioksi viha-assosiaatioille. Furien usko kuitenkin hupeni kevääseen 2017 mennessä, jolloin hän reagoi piirtämällä Pepen kuoleman sarjakuvastrippiin. Nettiyhteisön yhtenä reaktiona oli kiistää Furien valtuudet ottaa Pepe hengiltä: sen mukaan Pepe ei ollut enää aikoihin kuulunut Furielle vaan internetille. Furie vastasi alkamalla piirtää uusia sarjakuvia, joissa Pepe olisi rauhan, rakkauden ja hyväksynnän symboli. Toiveena oli, että rakkautta julistavat Pepe-kuvat nousisivat enemmistöön. (Mielczarek 2018, 167, 171; *The Verge* 5.2.2020; Arjoranta ja Koski 2018, 12–13.)

Myös 4chanin ja Redditin yhteisöjä järkytti Pepen julkinen demonisointi. Osa käyttäjistä katsoi valtakulttuurin kaapanneen Pepen merkitykset. Heille ylilyönnit ovat osa meemin normaalia elämää, eikä valtamedian olisi pitänyt puuttua asiaan ja ruveta määrittelemään Pepeä. Toiset ilmaisivat tyytyväisyyttään: normot kokivat nyt Pepen liian loukkaavana, ja Pepe oli jälleen heidän omansa. (Mielczarek 2018, 168–169.) Pepen maineen pelastamiseksi tehdyistä ponnisteluista huolimatta hahmon kansainvälisesti näkyvimmäksi rooliksi on jäänyt laitaoikeistolaisuus ja trollaus. Myös Suomessa sammakkonaamareihin ja Trump-kannatustuotteisiin sonnustautuneet aktiivit kävivät vuonna 2017 toistuvasti Kiasmassa häiriköimässä kansainvälistä taideteosta, johon oli Yhdysvalloissa liittynyt Trumpin vastaista ideologiaa (Arjoranta ja Koski 2018). Pepe on ääriesimerkki alakulttuurien ja valtakulttuurin välisen ristiriitaisen suhteen ja meemin omistajuuskiistan seurauksista.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Meemien kaupallinen hyödyntäminen

Meemikulttuureilla on ristiriitainen suhde myös meemien institutionaaliseen tai kaupalliseen hyödyntämiseen. Osallistuvan ja omaehtoisen tuotannon logiikka törmää kaupalliseen, kun meemikulttuureissa luodaan sisältöjä omaan käyttöön ja ulkopuoliset tuotteistavat niitä tavalla tai toisella. Varhaisimpia tuotteistajia oli jo vuodesta 2007 lähtien I Can Has Cheezburger -sivusto, joka tahkoaa rahaa kokoamiensa meemisisältöjen oheen myymillään mainoksilla. Muiden tekemällä kulttuurilla rikastuminen on herättänyt katkeruutta. (Miltner 2017, 423.) Perinteisempi kaupallisen hyödyntämisen tapa on meemien käyttö kaupallisissa tuotteissa tai markkinoinnissa. Toisin sanoen yritys joko myy meemiin perustuvia tuotteita tai markkinoi meemien avulla omia tuotteitaan. Suositut meemit voivat vaikuttaa esimerkiksi t-paitoja tuottavan yrittäjän kannalta hyvältä valinnalta paidan painatukseksi, koska kollektiivisesti muotoutuneina kuville ei yleensä muodostu selvää tekijänoikeutta. Kyseisiä meemejä kulttuurisena omaisuutenaan pitävät verkkoyhteisöt saattavat kuitenkin loukkaantua niiden omimisesta kaupalliseen käyttöön ja reagoida siihen. Vuonna 2010, kun paitafirma painatti rage-sarjakuviin kuuluvan Rage Guy -hahmon myymiinsä t-paitoihin, sadat kuvalautojen käyttäjät reagoivat tekemällä hahmosta rasistisia versioita ja lähettämällä niitä firman sivustolle. Yhtiö joutui vetämään tuotteen pois myynnistä joksikin aikaa. (Douglas 2014, 334; Miltner 2017, 423–424.)

Meemien teho ja riskit on ymmärretty markkinoinnissa. Markkinoinnin tutkimusta kiinnostaa meemien viraalisuus sekä se, että ihmiset tapaavat pitää vertaistensa näkemystä luotettavampana kuin mainostajan (Zanette, Blikstein ja Visconti 2018, 160, 165–166). Vernakulaarin rekisterin ja somekanavien hyödyntäminen omien tuotteiden mainonnassa tai tiedotuksessa siis houkuttaa. Konsultit opastavat, että meemeillä saa helposti asiakkaiden huomion, ne lisäävät näkyvyyttä ja tukevat brändäystä. Meemejä opastetaan tekemään itse tai hyödyntämään markkinoinnissa jo valmiiksi tunnettua

https://doi.org/10.21435/tl.279

meemiä – kuitenkin varoittaen, että markkinoijan on syytä tuntea meemejä välttääkseen virheet. (Esim. *Social Media Today* 13.4.2015). Valmiin meemin käyttöönotto markkinoinnissa – *memejacking* eli meemin kaappaaminen – voi olla eettisesti yhtä ongelmallinen ja seurauksiltaan yhtä hankala teko kuin meemituotteiden myynti. Nettiyhteisö voi kokea kulttuuriaan loukatun ja reagoida kaappaukseen häiriköimällä yritystä. Myös yrityksen itse rakentaman meemin voi nettiyhteisö kaapata ja muuttaa kielteiseksi. (Hela 2017.) Näin voi käydä, jos nettiyhteisö ei koe instituution tekemää vernakulaarin rekisterin appropriaatiota sopivaksi ja oikeutetuksi.

Andrew Peck määrittelee meemien käytön yhteisölliseksi käytännöksi, jonka merkitykset muodostuvat kollektiivisesti. Meemien vernakulaari auktoriteetti perustuu niiden erillisyyteen johdonmukaisista institutionaalisista tavoitteista. Jos yritys tai instituutio pyrkii liian näkyvästi edistämään omia tavoitteitaan meemin avulla ja ohjeistamaan tai kehottamaan yleisöä, toimintatapa on ristiriidassa meemien vernakulaarin auktoriteetin kanssa, eikä yritys onnistu lähentymään kohderyhmäänsä. Onnistuminen on todennäköisempää, kun mahdollisia tarkoitusperiä ei ajeta liian voimallisesti ja kun yleisölle annetaan tilaa osallistua. Humoristinen ja huoleton asenne ovat ratkaisevia. (Peck 2020, 95, 101–102.) Suomessa hyvän vastaanoton ovat saaneet esimerkiksi Joensuun valtuuston Facebook-tiedotuksessaan käyttämät kuhameemit (Hela 2017; *Yle Uutiset* 17.11.2015) ja Verohallinnon samoin Facebook-sivullaan julkaisemat, internetin estetiikkaa myötäilevät videot (ks. Koski ja Turtiainen 2020, 90). Erilaiset yleisöt myös suhtautuvat meemien hyödyntämiseen eri tavoin.

Käsittelen esimerkkinä kaupallisista meemeistä K-Raudan somekanavilla vuosina 2020 ja 2021 toteutettua meemikampanjaa. Meemit – tässä tapauksessa kuvamakron merkityksessä – olivat K-Rautaa varten tehtyjä eikä niillä suoranaisesti myyty mitään. Niillä luotiin rentoa imagoa, rakennettiin yhteisyyden tunnetta kohderyhmässä sekä houkuteltiin seuraajia K-Raudan somekanaville, joilla julkaistiin myös mainoksia. Viestintäkonsultti Aino Hela on

https://doi.org/10.21435/tl.279

maininnut meemeillä markkinoinnin riskeiksi, että meemit vanhenevat nopeasti ja että vanhempi yleisö ei ehkä ymmärrä meemejä, kun taas nuorempi voi pitää niitä noloina (Hela 2017). Tämä ongelma liittyy erityisesti meemien sisältöihin, mutta myös genre itsessään voidaan kokea internetpiirien omaisuudeksi. K-Rauta suuntasi meeminsä keski-ikäiselle ja vanhemmalle yleisölle, jota yhdistää puutarhatietämys tai kokemus mökkeilystä. Kohderyhmä tunnisti genren eikä sillä ollut vaateita internet-estetiikan omistajuudesta. Meemien vanhenemisella ei myöskään ollut merkitystä, koska kampanja ei hyödyntänyt olemassaolevia meemikuvastoja vaan ainoastaan genreä. Kyse oli jokseenkin kertakäyttöisten kuvamakrojen sarjasta. Produktiivisen ja leviävän meemin syntymiseen ei siis edes tähdätty, ja jokaisessa uudessa julkaisussa oli eri kuva.

Yksi kampanjan ensimmäisistä meemeistä ilmestyi 20.5.2020 kuin suoraan nettinatiivin näppäimistöltä varastetulla otsikolla ”Tietäjät tietää”. Kuvassa oli harmistuneen näköinen mummo puutarhatöissä ja teksti kuului: ”Kun puhut sirkkalehdestä ja ne kysyy mistä sen voi tilata.” Meemi siis viittaa sisäpiirin tietoon, mutta ei meemikulttuureista otettuun. K-Raudan meemien yhtenä kantavana teemana on puutarha-asiantuntemuksella ja sen puutteella leikittely, joka jatkuu esimerkiksi seuraavissa:

> Kun kysyt kaverin pistokkaista ja se alkaa puhua uusista kengistä. (28.5.2020)
> Kerroit poistaneesi varkaat ja yhtäkkiä kukaan ei ryttyile. (21.7.2020)
> Kun ne kauhistelee kertoessasi mustasilmäsusannan kuolleen. (22.7.2021)

Toinen samastumaan kutsuva teema on yleinen kokemus mökkeilystä iloineen ja harmeineen kuten kesäjuhliin tuppautuvine mökkinaapureineen ja kesäeleganssia edustavine hyttyshattuineen. Osa kuvista viittaa myös rautakaupassa tapahtuviin harkitsemattomiin ostoksiin. Yhdessä niistä (10.8.2021) mies istuu mietteissään laiturilla: ”Kun piti hakea vaan brikettejä – mut vahingossa ostit piharakennuksen.”

https://doi.org/10.21435/tl.279



K-Raudan somekanavillaan julkaisemissa kuvamakroissa samastuttavia tuntemuksia esittävät sekä naiset että miehet, ja pääosa heistä on iäkkäitä. Kuva, jossa mökkinaapurin huomataan ostaneen uuden jäteaitauksen, viittaa suomalaiseen naapurikateuteen. Sen tunnetusti väitetään ajavan kilpavarusteluun naapurin kanssa, ja mainos vihjaa samalla, missä ostoksia voi tehdä. Tämä on kampanjan kuvamakrojen suorimpia viittauksia ostosten tekemiseen. (Kuva 9. Instagram: @krautasuomi 5.6.2021.)

Somekampanjan kohderyhmä hahmottuu vähintään keski-ikäiseksi. Sukupolvien erilaiset sosiaalisen median mieltymykset huomioiden on odotuksenmukaistakin, että se on paljon aktiivisempaa Facebookissa kuin Instagramissa. Facebookissa kuvia on jaettu eteenpäin runsaasti, niissä on ylistäviä kommentteja ja satoja tykkäyksiä – verrattuna Instagramin muutamiin kymmeniin tykkäyksiin ja kommenttien täydelliseen puuttumiseen. Kommentoijat toteavat ryhtyneensä seuraamaan K-Raudan sivuja, jotta saisivat nähdä lisää näitä mainoksia. Mainokset ovat ”huippuja” ja ”ihania”.

https://doi.org/10.21435/tl.279

> Nämä teidän kevään puutarhamainokset ovat aivan loistavia! Osuvat ja uppoavat kohderyhmään! Selvästi mainostoimistossanne on joku puutarhaharrastaja. (Kommentti 20.5.2020 julkaistuun kuvaan Facebookissa.)

Puutarha- ja mökkeilyorientoitunutta kohderyhmää ei haittaa millään tavalla se, että kuvat ovat mainostoimiston kaupallisiin tarkoituksiin tuottamia. Joukossa on kuitenkin myös soraääni. 21.7.2020 julkaistuun kuvaan on lähetetty kommenttina gif-animaatio How Do You Do Fellow Kids, jolla irvitään vääränlaisten ihmisten yrityksille hyödyntää nettiyhteisön kulttuuria.

Monimuotoinen meemi

Tässä luvussa olen analysoinut sekä tutkijoiden että käyttäjien parissa vaihtelevia tapoja määritellä internetmeemi sekä hahmotellut eroja niiden erilaisten käyttötapojen välillä. Meemin käsitteen hajanaisuus ja epäselvyys johtuvat osittain sen historiasta. Meemi on muuttunut kulttuuria geenien kopioitumiseen rinnastavasta termistä ensin humoristiseksi kuvamakroksi ja sitten alakulttuurien yhteiskunnalliseksi äänitorveksi ja identiteettien ilmaisijaksi. Se on kulkenut pitkän matkan universaaliuteen pyrkivistä teoreettisista pohdinnoista kulttuurispesifiksi, vernakulaaria rekisteriä edustavaksi itseilmaisun väyläksi. Samalla kun meemi on internetkulttuurin muovaamana ja kehittämänä muuttunut, sen vanhatkaan merkitykset eivät ole kadonneet vaan elävät toisenlaisissa asiayhteyksissä.

Internetmeemejä tutkiessa on syytä olla tarkkana, missä merkityksessä siteeraamamme tutkija tai meemien tekijä puhuu niistä. Näkökulmasta ja määritelmästä riippuen meemeihin liittyy keskenään vastakkaisia ominaisuuksia. Erot ovat selviä meemiteorian ja meemikulttuurien välillä. Esimerkiksi kun meemiteoriassa *meemi* määritellään pitkäikäiseksi, internetmeemi voi suosittunakin olla lyhytikäinen ja sen valttina on ajankohtaisuus. Eroja *meemi*-termin käytössä on myös erilaisten käyttäjäryhmien välillä. Laajalle

https://doi.org/10.21435/tl.279

leviäminen ja kaikkien ulottuvilla oleminen pätee suuren yleisön meemeihin, mutta sisäpiireissä ne voivat olla eksklusiivista ilmaisua, jonka omaksumista oman ryhmän ulkopuolelle voidaan pitää meemin varastamisena ja vesittämisenä. Suosittujen meemitilien sisällöt ovat tekijänsä tyyliä edustavia teoksia, joita ei muunnella tai jaeta nimettöminä. Jaettaessa mukana pidetään linkki alkuperäiskanavalle.

Meemi-sanan monimerkityksisyys perustuu myös siihen, että niin tutkimuksessa kuin arkikielessäkin sillä viitataan vuoroin muotoon ja vuoroin sisältöön. Folkloren lajeille on tavallista, että niissä yhdistyvät muoto ja sisältö, tyyli, usein myös käyttötapa tai asenne. Vaikka voimme tarkastella kutakin kriteeriä erikseen, ne kuuluvat yhteen toistuvina viestinnän elementteinä. Vaikka internetmeemi siis määriteltäisiin genreksi tietyn asenteen sekä muoto- ja tyylikriteerien pohjalta, niiden kuvastot kuten Ever Given, Hide the Pain Harold ja Bernie Sandersin lapaset ovat myös itsessään meemejä. Käytännössä havaitsemme myös, että toiset meemit hahmottuvat selvästi enemmän ja toiset vähemmän meemeiksi. Genrethän eivät ole käytännössä selvärajaisia eivätkä varsinkaan sitovia, joten kukin internetin käyttäjä voi soveltaa niitä haluamallaan tavalla.

Monitahoisten ilmiökimppujen äärellä folkloristeilla on joskus tapana todeta, että todellisuus on sörsseliä. Tarkoitamme tällä kansanomaisella ilmaisulla sitä, että yrityksemme luokitella ja jäsennellä kulttuurin ilmiöitä ovat aina keinotekoisia ja vajavaisia, koska ihmisten toiminta, käytös ja itseilmaisu eivät todellisuudessa noudata mitään pysyviä kaavoja. Analyyttiset jäsennykset eivät ole turhia, jos ne opettavat meitä näkemään tarkastelemastamme ilmiöstä enemmän. Yleispätevyyteen ja kattavuuteen pyrkivät, selkeät ja siistit jäsennykset eivät kuitenkaan yleensä vastaa todellisuutta. Todellisuudessa monet asiat, kuten meemin käsite länsimaisessa kulttuurissa, ovat paitsi sekavia ja sumeita, myös tilannekohtaisesti vaihtelevia ja muuntuvia.

Internetmeemin käsite tulee todennäköisesti muuttumaan ja kehittymään edelleen, sillä se on verrattain uusi. Se on muotoutunut vasta viimeisten parinkymmenen vuoden aikana sosiaalisen median

https://doi.org/10.21435/tl.279

kehityttyä, ja sosiaalinen media ja sen käytännöt muuttuvat edelleen jatkuvasti. Meemien käyttökin ehkä erikoistuu entisestään erilaisissa konteksteissa. Mahdollisesti meemeillä pyritään entistä rajummin vaikuttamaan mielipiteisiin. Nähtäväksi jää, alkaako meemeille ilmaantua erikoistuvia käyttökohtaisia nimityksiä tai onko kuvaa ja tekstiä yhdistävä viestintämuoto pian niin tavallinen, ettei sitä enää kutsuta meemiksi eikä miksikään muuksikaan.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 Esimerkiksi: "'Meme' is an on-running internet joke that can start anywhere, a news story, a picture, a video, or even a celebrity's fashion choice. People put their own take on the ridiculous occurrence and the rest is history." (Ranker 2009.)

2 Alkukieliset ilmaisut ovat *pseudo-genetic concept transfer*, *fully networked visual aphorism* ja *wittily captioned image*.

3 Huumori ja erikoiset vastakkainasettelut ovat tosiasiassa päällekkäisiä kategorioita, sillä huumorin inkongruenssi- eli yhteensopimattomuusteoria esittää koomisuuden syntyvän odotusten vastaisista tai muulla tavoin yhteen sopimattomista aineksista (esim. Morreall 2020; ks. myös Koski ja Turtiainen 2020, 91.).

4 Alkukielellä "'ordinary' people, flawed masculinity, humor, simplicity, repetitiveness, whimsical content". Samasta listasta on esitetty myös toisenlaisia suomennoksia (Ahlgren 2020, 158; Saarikoski 2016, 24–25; Vainikka 2016, 62).

5 Meemien kuolemasta institutionaalisessa käytössä ks. myös Peck 2020 ja Douglas 2014, 335.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Aineistolähteet

Digiseikkailu. Tehdään meemejä. https://digiadventurers.com/dogen-boxi/tehdaan-meemeja/. Viitattu 24.9.2021.

Facebook: @krautasuomi. https://www.facebook.com/KRautaSuomi/?locale=fi_FI. Viitattu 20.8.2022.

Häiriköt-päämaja 16.5.2018. Jari Tamminen. Yhdysvallat ja Israel – kuin natsit ja Häiriköt? https://voima.fi/hairikot/artikkeli/yhdysvallat-israel-natsit-hairikot/. Viitattu 30.5.2022.

Imgur 28.3.2021. Smakcthat, one shippy boi. https://imgur.com/gallery/TXhUodU. Viitattu 24.9.2021.

Love Lives On. Memes to Remember Our Loved Ones Now and Forever. https://www.loveliveson.com/memes-to-remember-our-loved-ones-now-and-forever/. Viitattu 4.5.2022.

Meming Wiki: How Do You Do, Fellow Kids? https://en.meming.world/wiki/How_Do_You_Do,_Fellow_Kids%3F. Viitattu 28.11.2021.

Ranker 2009. Ryan Cruz. The Top 9 Greatest Internet Memes of 2009. https://www.ranker.com/list/top-10-greatest-internet-memes-of-2009/phactorri. Viitattu 4.10.2021.

The Art Gorgeous 27.1.2021. Art Girls Jungle. The Best Bernie Sanders X Art World Memes. https://theartgorgeous.com/the-best-bernie-sanders-x-art-world-memes/. Viitattu 30.5.2022.

Tobey Time Crochet 2021. Bernie's Mittens Pattern. – *Tobey Time Crochet* 22.1.2021. https://tobeytimecrochet.com/2021/01/22/bernies-mittens-pattern/. Viitattu 30.5.2022.

Twitter: @good 20.1.2021. https://twitter.com/good/status/1351975936665665537. Viitattu 27.1.2023.

Vitsikirjasto.fi 21.12.2020. Meemit – haastaja perinteisille vitseille? https://www.vitsikirjasto.fi/artikkelit/meemit-haastaja-perinteisille-vitseille/ Viitattu 1.3.2023.

Verkkolähteet

CNBC 21.1.2021. Megan Graham. How to put Bernie Sanders into any shot on Google Maps Street View or Snapchat. https://www.cnbc.com/2021/01/21/how-to-put-bernie-sanders-into-google-maps-street-view-or-snapchat-.html. Viitattu 27.11.2021.

GNET = Global Network on Extremism & Technology 29.10.2020. Hampton Stall, David Foran ja Hari Prasad. What's in a Meme? The Rise of "Saint Kyle". https://gnet-research.org/2020/10/29/whats-in-a-meme-the-rise-of-saint-kyle/. Viitattu 10.12.2022.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Hela, Aino 2017: Kannattaako nettimeemejä käyttää markkinoinnissa? – *Aino Hela* 26.3.2017. https://ainohela.me/2017/03/26/kannattaako-nettimeemeja-kayttaa-markkinoinnissa/. Viitattu 11.10.2021.

Independent 22.1.2021. Chelsea Ritschel. Bernie Sanders is selling inauguration meme sweatshirts for charity. https://www.independent.co.uk/life-style/fashion/bernie-sanders-meme-sweatshirt-inauguration-b1791477.html. Viitattu 27.11.2021.

Insider. Sirena Bergman 24.4.2021. Why the stuck Suez Canal boat became the biggest meme of 2021 so far. https://www.insider.com/suez-canal-stuck-boat-ever-given-meme-internet-2021-4. Viitattu 24.9.2021.

Instagram: @krautasuomi. https://www.instagram.com/krautasuomi/?hl=fi. Viitattu 20.8.2022.

Jenkins, Henry 2009: If It Doesn't Spread, It's Dead (Part One). Media Viruses and Memes. http://henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html. Viitattu 15.3.2021.

Know Your Meme 2012. Meme Elitism. https://knowyourmeme.com/memes/cultures/meme-elitism. Viitattu 29.11.2021.

Know Your Meme 2020. András Arató Shares His Story of Becoming "Hide The Pain Harold" And Learning To Embrace Internet Culture. https://knowyourmeme.com/editorials/interviews/andras-arato-shares-his-story-of-becoming-hide-the-pain-harold-and-learning-to-embrace-internet-culture. Viitattu 28.11.2021.

Lifehacker 22.1.2021. Sam Blum. How to Know When a Meme is Dead. https://lifehacker.com/how-to-know-when-a-meme-is-dead-1846109575. Viitattu 10.12.2022.

MTV Uutiset. 27.1.2021. Kati Hyttinen. Espoolaisen Hannun Bernie Sanders -lumiukosta tuli kansainvälinen somehitti: "En nyt tämmöistä sukseeta osannut odottaa". https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/espoolaisen-hannun-bernie-sanders-lumiukosta-tuli-kansainvalinen-somehitti-en-nyt-tammoista-sukseeta-osannut-odottaa/8047196#gs.hqo6ll. Viitattu 27.11.2021.

Mäki-Kihniä, Nina 2020: Meemien lukutaito on kansalaistaito. – *Tietysti.fi* 24.3.2020. https://www.aka.fi/tietysti/kulttuuri-ja-yhteiskunta/nyt-pinnalla1/meemi/#427ab41e. Viitattu 27.9.2021.

Slang Dictionary: dank meme 1.3.2018. https://www.dictionary.com/e/slang/dank-meme/. Viitattu 21.9.2021.

Social Media Today 13.4.2015. Elizabeth Victor. Creating Memes that help Your Online Marketing Efforts. https://www.socialmediatoday.com/social-business/2015-04-13/creating-memes-help-your-online-marketing-efforts. Viitattu 11.10.2021.

Texas Observer 11.9.2020. Nic Yeager. Pepe the Frog mutates from a far right meme into a lovable, far gone figure in 'Feels Good Man'. Viitattu 30.11.2021.

https://doi.org/10.21435/tl.279

The Atlantic 7.12.2017. Lauren Michele Jackson. A Unified Theory of Meme Death. https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/12/a-unified-theory-of-meme-death/546866/. Viitattu 10.12.2022.

The Verge 5.2.2020. Adi Robertson. Pepe the Frog died, and part of the internet died with him. https://www.theverge.com/2020/2/5/21113587/pepe-frog-feels-good-man-matt-furie-trolling-documentary-review-sundance-2020. Viitattu 30.11.2021.

Urban Dictionary: deep fried meme 22.11.2016. https://www.urbandictionary.com/define.php?term=deep+fried+meme. Viitattu 28.11.2021.

Vox 27.7.2015. Phil Edwards. The reason every meme uses that one font. https://www.vox.com/2015/7/26/9036993/meme-font-impact. Viitattu 21.9.2021.

Wired. Olivia Solon 20.6.2013. Richard Dawkins on the internet's hijacking of the word 'meme'. https://www.wired.co.uk/article/richard-dawkins-memes. Viitattu 1.3.2023.

WXYZ Detroit News 22.1.2021. Alexandra Bahou. Howell bakery now selling Bernie Sanders meme cupcakes. https://www.wxyz.com/news/howell-bakery-now-selling-bernie-sanders-meme-cupcakes. Viitattu 21.9.2021.

Yle Uutiset 17.11.2015. "Kuha on tarkastanut pöytäkirjan" – Joensuun kaupunki otti kuha-meemeistä hyödyn irti. https://yle.fi/uutiset/3-8460624. Viitattu 30.11.2021.

Yle Uutiset 1.1.2021. Ketamiini-Markku tekee päivisin sosiaalityötä, iltaisin ironisia meemejä kamankäytöstä. https://yle.fi/uutiset/3-11712055. Viitattu 21.9.2021.

Yle Uutiset 28.1.2021. Markus Heikkilä. Lapasesta lähtenyt Bernie Sanders -hassuttelu on tuottanut viidessä päivässä 1,5 miljoonaa euroa hyväntekeväisyyteen. https://yle.fi/a/3-11759953. Viitattu 17.11.2021.

YouTube. thecommentator 24.6.2013. Richard Dawkins – Memes vs. Genes song. https://www.youtube.com/watch?v=2tIwYNioDL8. Viitattu 1.3.2023.

Kirjallisuus

Ahlgren, Tero 2020: Videomeemit ja vernakulaari auktoriteetti. Hitler kuulee ja El Risitas -meemit yhteiskunnallisen kommentoinnin muotona. – *Lähikuva* 3–4, 149–164.

Arjoranta, Jonne ja Johannes Koski 2018: Pepe-sammakko Kiasmassa. Leikki, trollaaminen ja #ALONETOGETHER-taideteoksen affektiivisuus. – *Lähikuva* 3, 6–29.

Burgess, Jean 2008: "All Your Chocolate Rain Are Belong to Us"? Teoksessa Lovink, Geert – Niederer, Sabine (toim.) *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 101–109.

Burgess, Jean ja Joshua Green 2009: *YouTube. Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Castaño Díaz, Carlos Mauricio 2013: Defining and characterizing the concept of Internet Meme. – *Revista CES Psicología* 6 (1), 82–104.

Dawkins, Richard 1993: *Geenin itsekkyys.* Helsinki: Art House.

Douglas, Nick 2014: It's Supposed to Look Like Shit. The Internet Ugly Aesthetic. – *Journal of Visual Culture* 13 (3), 213–339. https://doi.org/10.1177/1470412914544516.

Fagerjord, Anders 2010: After Convergence. YouTube and Remix Culture. Teoksessa Hunsinger, Jeremy – Klastrup, Lisbeth – Allen, Matthew (toim.) *International Handbook of Internet Research*. Dordrecht: Springer, 187–200.

Heimo, Anne ja Kaarina Koski 2014: Internet Memes as Statements and Entertainment. – *FF Network* 44, 4–12.

Knobel, Michele ja Colin Lankshear 2007: Online Memes, Affinities, and Cultural Production. Teoksessa Knobel, Michele – Lankshear, Colin (toim.) *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang, 199–227.

Knuuttila, Seppo 1992: *Kansanhuumorin mieli. Kaskut maailmankuvan aineksena*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Koski, Kaarina 2011: Mediakulttuurin murros, YouTube ja folklore. – *Elore* 18 (1), 14–27. https://doi.org/10.30666/elore.78918.

Koski, Kaarina ja Riikka Turtiainen 2020: Vernakulaari verkossa. Vertaisuuden ilmaisemisen digitaaliset ulottuvuudet. – *Elore* 27 (1), 85–107. https://doi.org/10.30666/elore.88834.

Lakoff, George 1987: *Women, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind.* Chicago: University of Chicago Press.

Lepistö, Onerva 2016: Muistoja Yksinäisten vuorten kupeesta. Tarkastelussa verkon vastakulttuuriset muumiesitykset. – *WiderScreen* 19 (1–2), 1–14. https://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/muistoja-yksinmuumiesitykset/. Viitattu 1.9.2022.

Lessig, Lawrence 2008: *Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid economy.* London: Bloomsbury.

Lunenfeld, Peter 2014: Barking at Memetics. The Rant That Wasn't. – *Journal of Visual Culture* 13 (3), 253–256.

Manovich, Lev 2001: *The Language of New Media.* Cambridge: MIT Press.

McNeill, Lynne 2019: "Today's Innovation". The Importance and Implications of Gleaning in Digital Folklore. Teoksessa Hakamies, Pekka – Heimo, Anne (toim.) *Folkloristics in the Digital Age*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 92–109.

Mielczarek, Natalia 2018: Iconographic Tracking of Pepe the Frog Meme through the 2016 Presidential Campaign. Teoksessa Kuypers, Jim A (toim.) *The 2016 American Presidential Campaign and the News. Implications for American Democracy and the Republic*. Lanham: Lexington Books, 155–180.

Milner, Ryan 2013: Media Lingua Franca, Fixity, Novelty, and Vernacular Creativity in Internet Memes. – *AoIR Selected Papers of Internet Research 3*. https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8725. Viitattu 1.9.2022.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Milner, Ryan 2016: *The World Made Meme. Public Conversations and Participatory Media*. Cambridge: MIT Press.

Miltner, Kate 2017: Internet Memes. Teoksessa Burgess, Jean – Marwick, Alice – Poell, Thomas (toim.) *The SAGE Handbook of Social Media*. London: Sage, 412–428.

Morreall, John 2020: Philosophy of Humor. Teoksessa Zalta, Edward N. (toim.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy.* https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/humor/. Viitattu 1.9.2022.

Oring, Elliot 2014a: Memetics and Folkloristics. The Theory. – *Journal of American Folklore* 73 (4), 432–454.

Oring, Elliot 2014b: Memetics and Folkloristics. The Applications. – *Journal of American Folklore* 73 (4), 455–492.

Peck, Andrew 2020: The Death of Doge. Institutional Appropriations of Internet Memes. Teoksessa Peck, Andrew – Blank, Trevor (toim.) *Folklore and Social Media*. Logan: Utah State University Press, 83–107.

Phillips, Whitney 2015: *This Is Why We Can't Have Nice Things. Mapping the Relationship Between Online Trolling and Mainstream Culture*. Cambridge: The MIT Press.

Rosch, Eleanor 1977: Human Categorization. Teoksessa Warren, Neil (toim.) *Studies in Cross-Cultural Psychology I*. London: Academic Press.

Saarikoski, Petri 2016: ”Pistä natsi asialle ja mene itse perässä!” Hitler-videomeemien historia ja anatomia. – *Wider Screen* 19 (1–2). http://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/pista-natsi-asia-ja-anatomia/. Viitattu 1.9.2022.

Shifman, Limor 2012: An anatomy of a YouTube meme. – *New Media & Society* 14 (2), 187–203.

Shifman, Limor 2013: Memes in a Digital World. Reconciling with a Conceptual Troublemaker. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 18, 362–377.

Shifman, Limor 2014: *Memes in Digital Culture.* Cambridge: MIT Press.

Sperber, Dan 1996: *Explaining Culture. A Naturalistic Approach.* Oxford: Blackwell.

Vainikka, Elisa 2016: Avaimia nettimeemien tulkintaan. Meemit transnationaalina mediailmiönä. – *Lähikuva* 3, 60–77.

Vainikka, Elisa 2020: *Prekarisaation tunnemaisema. Vastustavat taktiikat, tunnelmat ja elämänpolitiikka verkon julkisuudessa.* Tampere: Tampereen yliopisto.

Wiggins, Bradley ja Bret Bowers 2015: Memes as genre. A structurational analysis of the memescape. – *New Media & Society* 17 (11), 1886–1906.

Zanette, Maria Carolina, Izidoro Blikstein ja Luca Visconti 2018: Intertextual virality and vernacular repertoires: Internet memes as objects connecting different online worlds. – *RAE – Revista de Administracao de Empresas (Journal of Business Management)* 59 (3), 157–169.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Metsäjooga, metsään liittyvä uushenkisyys ja kalevalaisen muinaisuuden muistaminen

Heidi Henriikka Mäkelä
https://orcid.org/0000-0001-5372-9290

> Itämerensuomalaisella kulttuurialueella metsä on ollut elämän resurssien tarveaitta, lähinaapuri, pelottava ja samalla tuttu, tuonpuoleiseen verrattu ja maagisen metsänväen, haltioiden, maahisten ja muiden olentojen asuinpaikka. Metsälle lähdettiin pyytämään, ei ottamaan. Voisitko lähteä samalla asenteella tähän metsäjoogan harjoitukseen? Kokoonnumme harjoitukseen kukin metsässämme, eli voit ”saapua paikalle” menemällä omaan lähiluontoon. Voit aloittaa harjoituksen metsänreunasta, siltä symboliselta ja konkreettiselta rajalta, jossa ihmisten maailma ja metsänväen hallitsema luonto risteävät. Harjoituksen voi tehdä myös puistossa tai omalla pihalla, jos siellä on käytettävissäsi puu. Luontokohde kannattaa valita sen mukaan että siellä on mahdollisimman hyvä mobiilidatayhteys. (Metsäjooga online -osallistujainfo 7.5.2020.)

Yllä oleva lainaus on ote sähköpostitse lähetetystä osallistujainfosta, jonka sain joogaohjaaja Millalta[1]. Osallistuin tutkijan ja joogaajan roolissa toukokuussa 2020 kahdelle Millan ohjaamalle metsäjoogaharjoitukselle, jotka järjestettiin koronavirusepidemian takia etäyhteyden välityksellä. Lainaus sisältää viittauksia moniin mielenkiintoisiin teemoihin, kuten esimerkiksi kalevalamittaisen runokulttuurin ja vanhan kansanuskon uudelleenkäyttöön joogan kaltaisen ylirajaisen ilmiön yhteydessä sekä metsämaiseman, ”muinaisen” menneisyyden ja joogaajan kehon yhteenkietoutumiin. Toisessa sähköpostiviestissään Milla lähetti itse kirjoittamansa kalevalamittaisen runon, joka alkoi säkeillä *Metsään mieleni menevi, / korpi kutsuu haltiani, / siellä maallinen majani* – –. Folkloristina olen kiinnostunut kalevalamittaisten runolaulukulttuurien ideologisista

https://doi.org/10.21435/tl.279

merkityksistä nykypäivässä, ja metsäjoogan esittelytekstien runokulttuuriviittaukset saivat minut pakkaamaan joogamattoni ja lähtemään metsään. Miten jooga, metsä, kalevalamittaiset runot ja itämerensuomalaisen vanhan kansanuskon maailmankuva liittyvät toisiinsa?

Tarkastelen tässä luvussa suomalaista menneisyyttä edustavan mytologian uudelleenkontekstualisointia ja merkityksellistämistä nykyisten akateemista tutkimusta ja itämaisia traditioita hyödyntävien virtausten kontekstissa. Tutkimukseni tuo syvän aikaperspektiivin kulttuuristen elementtien kierrätykseen: sen kohteena on hybridinen moderni jooga, joka ammentaa paitsi laajoista globaalisti liikkuvista kulttuurisista trendeistä myös paikallisesta ja kansalliseksi tulkitusta ”muinaisesta” menneisyydestä. Analyysini perustuu osallistuvaan metodiin, jossa hyödynnetään omaa kehollista kokemusta tutkimuksen työkaluna. Käsittelen 2020-luvun metsäjoogailmiötä erityisesti uushenkisyyden ja muinaisuuden muistamisen näkökulmista. Pohdin, miten suomalaiseksi mielletty, ”kalevalainen” ja ”muinainen” menneisyys nivoutuu ylirajaiseen uushenkiseen jooga-ilmiöön ja tarkastelen, millaisia merkityksiä menneisyydelle annetaan. Miten muinaisuutta luodaan ja tuotetaan? Miten muinaiseksi ymmärretty menneisyys kietoutuu nykyisyyteen metsätilassa ja joogaajan kehossa? Tarkastelen ilmiötä sekä kenttätyöaineistojen (MJ 3.5.2020; MJ 7.5.2020) että *Metsäjooga*-kirjan (Jokiniva 2018) avulla. Lisäksi aineistoinani ovat joogaohjaaja Millan blogikirjoitukset hänen kotisivullaan sekä hänen joogaajille lähettämänsä viestit. Peilaan näitä myös omiin kokemuksiini metsäjoogaharjoituksissa.

Metsäjooga on kulttuuriantropologi ja joogaopettaja Mia Jokinivan 2010-luvun lopulla kehittämä harjoitus, jossa ideaalina on ”ihmisen ja luomakunnan välinen harmonia” (Jokiniva 2018, 108). Metsäjooga perustuu fyysisiin asentoihin eli asanoihin ja meditaatioon. Suuri osa metsäjoogan harjoituksista pohjaa modernin hathajoogan jooga-asanoihin, kuten esimerkiksi joogan tavaramerkeiksi muodostuneisiin soturiasentoihin, joille on metsäjoogassa annettu uudet nimet (Väinämöisen, Ilmarisen ja Lemminkäisen asennot). Jokinivan ajatuksena on yhdistää Intian tietäjä- ja

https://doi.org/10.21435/tl.279

jumalkuvastoa suomalaiseen mytologiaan (mts. 112). Jokiniva tulkitsee rinnakkain *Kalevalaa* ja intialaisia joogafilosofisia tekstejä kuten *Bhagavad-Gîtâa*: ”muinaisten suomalaistietäjien maailmankatsomuksen voi nähdä eräänlaisena skandinaavisena versiona joogasta – –. Jos Kalevalaa lukee etsien yhteyksiä joogafilosofiaan, voi havaita intialaisissa teksteissä ja opeissa kiinnostavia täydennyksiä Kalevalan kohtiin, joissa tuntuu piilevän syvempiä maailmankatsomuksellisia merkityksiä.” (Mts. 106.)

Metsäjooga-kirjassa Jokiniva viittaa runsaasti tutkimuskirjallisuuteen esimerkiksi folkloristiikan, uskontotieteen ja lääketieteen saralla. Erityisesti kirjassa referoidaan tutkimuksia, joissa on tarkasteltu metsässä olemisen terveysvaikutuksia lääketieteen näkökulmasta (esim. Björk ja muut 2008) sekä kalevalamittaisia runolaulukulttuureja käsitteleviä tunnettuja folkloristiikan ja uskontotieteen tutkimuksia (esim. Pulkkinen 2014; Siikala 1999 [1992]). Myös Millan ohjaamissa metsäjoogaharjoituksissa viitataan runsaasti folkloristiikan alan tutkimukseen. Metsäjoogaa voisikin kuvailla soveltavaksi, humanistis-yhteiskunnallisiin tieteisiin viittaavaksi uushenkiseksi ilmiöksi, jossa joogatradition ja itämerensuomalaisen kansanperinteen lisäksi halutaan tuoda esille huolta ympäristön tilasta ja kaupungistuneiden ihmisten luontosuhteesta. Samalla se on oiva esimerkki näiden kaikkien aspektien vernakulaarista ja hybridisestä tulkinnasta: metsäjooga toimii ja merkitsee institutionaalisen ja omaehtoisen rajapinnoilla ja väleissä poimien kulttuuristen elementtien kierrosta hybrideihin uusliberaaleihin identiteetteihin juuri sillä hetkellä parhaiten soveltuvat palat.

Käyn ensin läpi uushenkisyyteen, joogaan ja muinaisuuden muistamiseen liittyviä teoreettisia lähtökohtia. Tämän jälkeen esittelen käyttämäni aineistot ja metodit, ja sen jälkeen analysoin *tilan*, *sukupuolen*, *kehon* ja *ajan* käsitteiden kautta metsäjoogaan liittyviä muistamisen käytäntöjä. Lopuksi esitän, että muinaisen ja kalevalaisen menneisyyden muistaminen on merkityksellistä metsäjoogan kaltaisten uushenkisten ilmiöiden yhteydessä, sillä ”kalevalaisuus” on tarpeeksi väljä mutta samalla tarpeeksi spesifi ja suomalaiseksi ymmärretty kehys, johon yhdistää ylirajaisia uushenkisiä

https://doi.org/10.21435/tl.279

tulkintamalleja. Esitän myös, että kalevalaisuuden muistamisessa merkityksellistä on sen liittäminen metsätilan aineellisuuteen sekä joogaajan kehon liikkeeseen.

Uushenkisyys, jooga ja "kalevalaisen" muinaisuuden muistaminen

Uushenkisyydellä tarkoitetaan väljästi viime vuosikymmeninä ilmennyttä liikehdintää, jossa erilaisille uskomuksille ja käytännöille haetaan pohjaa ja inspiraatiota useista eri katsomuksista ja uskonnoista. Suosittuja viittauskohteita ovat esimerkiksi itämaiset uskonnot ja filosofiat, esoteerinen perinne, erilaiset luonnonuskot sekä humanistinen psykologia. Jooga, meditaatio ja enkeliusko ovat tyypillisiä esimerkkejä uushenkisistä ilmiöistä, ja ne ovat nousseet suosioon myös Suomessa. Tutkimusten mukaan suuri osa uushenkisistä asioista kiinnostuneista on keskiluokkaisia ja -ikäisiä naisia. (Ramstedt ja Utriainen 2017). Oman kenttätyöni perusteella esitän, että metsäjoogasta kiinnostuneet ovat pääosin nuorehkoja kaupunkilaistaustaisia naisia. Tämä saa tukea myös kansainvälisistä länsimaisen joogan trendeistä; valtaosa joogaajista on naisia (esim. Markula 2014; Poutiainen 2019; Puustinen, Rautaniemi ja Salonen 2013; Singleton 2013).

Henkisyys on laaja ilmiö, jota osa tutkijoista lähestyy hyvin kriittisesti, kun taas osa pyrkii vahvistamaan henkisyyttä yhteiskunnassa ja tarkastelemaan sen hyviä puolia vaikkapa suhteessa ihmisten psyykkiseen terveyteen. Suuri osa uushenkisyyden tutkijoista kuitenkin allekirjoittaa seuraavat kolme lähtökohtaa: Ensinnäkin sen, että viime vuosikymmeninä on tapahtunut jonkinlainen muutos "uskonnollisuudesta" kohti "henkisyyttä", vaikka ero näiden välillä ei ole mustavalkoinen. Toisekseen henkisyydellä nähdään olevan syvät juuret romantiikan ajassa, jonka arvot, kuten tunne, itsen kehittäminen, intuitio ja mielikuvitus, ovat merkittäviä myös uushenkisissä ilmiöissä. Kolmanneksi uushenkisyyden suosion syiden katsotaan kumpuavan 1960-luvun protestiliikkeiden

https://doi.org/10.21435/tl.279

perinnöstä, jossa esimerkiksi ympäristöaktivismilla oli merkittävä rooli. (Watts 2020; Taylor 2001a; Taylor 2001b.)

Nämä lähtökohdat pätevät myös metsäjoogaan, mutta liitän metsäjoogan lisäksi Gordon Lynchin (2007) esittämän *progressiivisen henkisyyden* piiriin. Progressiivinen henkisyys on viimeisen neljänkymmen vuoden aikana esiin noussut väljä katsomuksellinen näkökanta, jossa korostuu pyrkimys sovittaa yhteen moderni yhteiskunta, liberaalit arvot ja henkisyys. Sen puitteissa vastustetaan patriarkaaliseksi ymmärrettyjä uskonnollisuuden muotoja ja haetaan niiden sijaan ”aidompia” ja naisia vapauttavia näkökulmia. Tiedettä pidetään tässä henkisyyden muodossa tärkeänä, ja tieteestä – esimerkiksi kvanttifysiikasta ja kosmologiasta – haetaan pyhäksi koettuja vastauksia. Ilmiön piirissä luonto on tärkeä henkisyyden lähde, ja monet pyrkivät esimerkiksi estämään ekologisia kriisejä. Monet progressiivisen henkisyyden arvoja seuraavat kannattavat myös vasemmalle suuntautuvaa tai vihreää politiikkaa.[2] Luonnon lisäksi progressiivisen henkisyyden puitteissa minuus tai itseys nousee pyhitettyyn asemaan. Lynchin mukaan tällaiset arvot kumpuavat pitkistä historiallisista juonteista kuten reformaation jälkeisestä ”itseen” kääntymisestä, romantiikan ajan luontokäsityksistä ja modernisaatiodiskurssista. (Lynch 2007; ks. myös Ramstedt ja Utriainen 2017.) Metsäjoogassa korostuvat erityisesti luonnon, itsen ja jossain määrin myös tieteen näkökulmat.

Metsäjooga liittyy myös niin sanotun modernin joogan virtauksiin. Moderni jooga on 1800–1900-lukujen taitteessa syntynyt, laajasti esoteerisiin liikkeisiin, intialaiseen nationalismiin, brittiläiseen kolonialismiin, intialaisiin maastamuuttoliikehdintöihin, rauhanliikkeeseen ja populaarikulttuuriin kytkeytyvä liikuntamuoto. Se perustuu paitsi hindulaisen tradition uudelleentulkintoihin, myös buddhalaisuuteen, jainalaisuuteen ja sikhiläisyyteen. Länsimaisissa tulkinnoissa korostuvat usein fyysinen harjoittelu ja kuntoilu, ja moniin sen harjoittajiin vetoavat joogaan liittyvät hyvinvoinnin, tieteellisen näytön ja ei-institutionaalisen henkisyyden ajatukset. (Newcombe 2009; ks. myös De Michelis 2007.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Suomessa jooga tunnettiin jo 1900-luvun alussa teosofien keskuudessa, mutta varsinainen moderni jooga saapui Suomeen 1967 perustetun Suomen Joogaliiton myötä. 1990-luvulta alkaen Suomessa on tarjottu myös niin sanottujen uudempien joogatyylien tunteja, joissa korostuvat fyysisyys, urbaani elämäntapa ja kaupallisuus. (Broo 2012; Puustinen, Rautaniemi ja Halonen 2013.) Mia Jokiniva itse yhdistää metsäjoogan "nondualistiseen joogatraditioon", millä hän viittaa ajatukseen ihmisen ja ympäristön ykseydestä (Jokiniva 2018, 129). Käytännössä metsäjoogassa yhdistetään sekä asanoita että meditaatiota, mikä liittää metsäjoogan laajasti modernin hathajoogan piiriin (esim. De Michelis 2007; Singleton 2013), mutta monille moderneille joogamuodoille tyypillisesti metsäjoogaa ei haluta lokeroida tiukasti mihinkään linjaan tai alalajiin.

Jokinivan (2018, 130) sanoin: "Metsäjooga edustaa kaikkea muuta kuin tavaramerkkejä, tasokokeita, ihmisten paremmuusjärjestykseen asettamista, tekniikan hiomista tai näyttävien asentojen suorittamista. Metsäjooga tarjoaa sinulle sekä mahdollisuuden että vapauden kokea yhteyttä ja ykseyttä sinulle ominaisen liikkeen, yksilöllisen kehosi, oman hengityksesi, suomalaisen mytologian ja ympäröivän luonnon kanssa." Lainaus on oiva osoitus siitä, miten "itse" ja luonto tuodaan arvoina metsäjoogan puitteissa esille. Lainaus voidaan yhdistää myös laajempiin, länsimaisessa joogassa vallalla oleviin yksilökeskeisen voimaantumisen ajatuksiin, joissa eritoten naisia halutaan kannustaa ottamaan vastuuta oman elämänsä muuttamisesta ja omasta hyvinvoinnistaan. Tällöin yksilö nähdään uusliberaalien arvojen mukaisesti subjektina, jonka ongelmat paikantuvat yksilöön, eivät yhteiskunnan rakenteisiin. (esim. Poutiainen 2019.)

Folkloristille kiinnostavaa metsäjoogasta tekee suomalais-karjalaisen mytologian yhdistäminen joogaamiseen. Kalevalamittaisen mytologian ja kalevalamittaisten runojen tai runolaulujen käyttöä nykykonteksteissa on tutkittu folkloristiikan tai uskontotieteen puitteissa verrattain vähän (ks. Frog 2020a; Haapoja 2017; Haapoja-Mäkelä 2019; Huttu-Hiltunen 2008; Rinne 2016a; Virossa Kuutma

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja Kästik 2014), sillä tutkimushistoriallisista syistä kansanrunouden tutkimus on painottunut pääosin 1800-luvulla kerättyihin aineistoihin, joita on pidetty niin sanotusti aidompina ja perinteen ensimmäisen elämän edustajina. Nykyisyys ja runojen nykyiset käytöt ovat tästä ajatuksesta käsin näyttäytyneet modernin pilaamina. (Anttonen 2005; Haapoja 2017; vrt. esim. Haavio 1943; Honko 1990). Näennäishistorian ja pseudotieteen tutkimuksen puolella kalevalamittaisten runojen käyttöä osana historiatulkintoja on käsitelty jonkin verran, mutta näissä tutkijoiden katse on kohdistunut erityisesti runojen lähdekriittisesti kestämättömään käyttöön (Aalto ja Hihnala 2017; Koskinen 2015). Uskontotieteellisessä tutkimuksessa on viime aikoina todettu esikristillisen tradition ja siihen liitetyn luontosuhteen innoittaneen esimerkiksi henkisiksi ekofeministeiksi itseään kutsuvia naisia, mutta syvempää tutkimusta aiheesta ei ole Suomessa tehty (ks. Pesonen ja Utriainen 2014). Myöskään uuspakanallista, itämerensuomalaista mytologiaa hyödyntävää suomenuskoliikettä ei ole juurikaan vielä tutkittu joitakin opinnäytteitä lukuun ottamatta.

Tässä tutkimuksessa käännän katseeni niihin merkityksiin, joita metsäjoogassa annetaan menneisyydelle ja kalevalamittaiselle mytologialle ja runoudelle – nykyisyydestä käsin. Tämä näkökulma liittää tutkimukseni kulttuurisen muistin tutkimuksen linjoihin, joissa muistaminen nähdään dynaamisena ja jatkuvasti muokkautuvana tapana tulkita menneisyyttä nykyisyydestä käsin, ja koko prosessi on alati muuttuva (Rigney 2018, 242). Muistitutkimuksen valtavuo keskittyy usein lähi- ja esimerkiksi sotahistorian tapahtumiin, mutta yhtä lailla sen kohteena voivat olla myös pitkälle ajallisesti hämäräksi jäävään ”muinaisuuteen” liittyvät merkitykset (ks. Erll 2018).

Menneisyyden muistaminen vanhojen kalevalamittaisten runojen kautta ei välttämättä kiinnity mihinkään spesifiin ajanjaksoon tai henkilökohtaisiin muistoihin, vaan ennemmin niiden kautta avataan näkymiä ”esi-isien aikaan”, ”ammoisiin aikoihin” ja ”myyttiseen aikaan” (esim. Haapoja-Mäkelä 2019). Näistä jälkimmäisessä historiallinen aika sekoittuu myyttisiin maailmoihin ja nyky-yhteisöt kytketään jumalankaltaisiin hahmoihin sukuhistorian sitein (Siikala

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja Siikala 2005, 61). Nykyisyydessä tapahtuvalle kalevalamittaisen mytologian muistamiselle on ominaista, että siihen sulautuvat sekä kansalliseepos *Kalevalaan* että ylipäänsä kalevalamittaisiin runoihin ja lauluihin sekä kansanuskoon liittyvät merkitykset. Tällaisissa prosesseissa ei välttämättä ole merkityksellistä esimerkiksi *Kalevala*-eepoksen sisältö, vaan kalevalamittaiset runot toimivat ennemmin muistin symboleina, joiden avulla herätetään tietynlaisia mielikuvia. Nämä mielikuvat liittyvät erityisesti kulttuuristen ilmiöiden koettuun vanhuuteen, jatkuvuuksiin, suomalaisuuteen, perinteisyyteen ja toisaalta myös mystisyyteen. Olemme toisaalla kollegoideni kanssa kutsuneet tällaista mielikuvavyyhtiä *kalevalaisuudeksi*, *Kalevalan* arvoja, kieltä ja estetiikkaa heijastavaksi ei-selvärajaiseksi kokonaisuudeksi, jolla on juuret 1800-luvun kansallisromanttisissa keskusteluissa (Tarkka, Stepanova ja Mäkelä 2018).

Kalevalaisuuden ajatus on hyvä esimerkki siitä, että kulttuuristen elementtien sirkulaatio eli kierto saattaa olla myös ajallisesti hyvin pitkä prosessi. Vaikka internetajan tai populaarikulttuurin vernakulaarien tulkintojen logiikassa kulttuurisen kierron perusteeksi ei välttämättä hahmotu kulloisenkin viittauskohteena olevan elementin vanhuus, on tämä kalevalaisen ja muinaisen ajatusten kohdalla merkittävä arvo. Metsäjoogan kohdalla kyse ei ole kuitenkaan vain vanhojen kansallisromanttisten kuvastojen ja diskurssien tai niihin liittyvien tutkimusten yksisuuntaisesta kierrättämisestä, vaan niiden aktiivisesta uudelleentulkinnasta, hyödyntämisestä ja soveltamisesta omaehtoisiin tarkoituksiin.

Metsäjoogaa tutkimassa

Tutkimukseni aineistona on yllä mainittu Mia Jokinivan *Metsäjooga*-kirja sekä metsäjoogaharjoitukset, joita havainnoin etnografisen osallistumisen keinoin. Osallistuin harjoituksiin 3. ja 7. toukokuuta 2020 etäyhteyden välityksellä Helsingissä. Millan ohjaamat joogaharjoitukset perustuvat suurelta osin Jokinivan kirjaan. Tarkkailin metsäjoogatunneilla erityisesti Millan ohjausta sekä

https://doi.org/10.21435/tl.279

omaa kehollista kokemustani, sillä muut osallistujat eivät olleet analyysin kohteena tutkimuseettisistä syistä. Tunnit eivät koronavirusepidemian takia ylipäänsä sisältäneet juurikaan kommunikaatiota muiden osallistujien kanssa, joten joogatunti muodostui lähinnä omasta joogauskokemuksestani sekä Millan äänestä älypuhelimen ja kuulokkeiden kautta. Tein molemmat harjoitukset Helsingissä: ensimmäisen Annalan huvilan puistossa Vanhassakaupungissa ja toisen Mölylän luonnonsuojelualueella lähellä Hakalan lintutornia (ks. kuvat 1 ja 2). Minulla oli mukanani joogamatto, muistiinpanovälineet sekä älypuhelin. Tein tunnin aikana muistiinpanoja vihkooni, mutta pyrin myös osallistumaan harjoituksiin mahdollisimman paljon. Kenttätyöni aineellisina tuloksina minulle jäivät muistiinpanot sekä älypuhelimella otetut kuvat. Tutkimustani varten olen kirjoittanut kenttätyöpäiväkirjani puhtaaksi sähköiseen muotoon. Oman kokemukseni rinnalla analysoin tekstimuotoisia aineistoja, joita ovat päiväkirjani lisäksi joogaohjaaja Millan lähettämät sähköpostit, hänen bloginsa sekä *Metsäjooga*-kirja. Huomioin lyhyesti myös *Metsäjooga*-kirjan visuaalisen puolen, mutta fokukseni on tekstien välittämässä kuvassa metsäjoogan merkityksistä suhteessa omaan kokemukseeni.

Valkoihoisena, koulutettuna, kaupungissa asuvana, keski-ikää lähestyvänä ja joogaa hieman aiemminkin harrastaneena naisena kuulun metsäjoogan kaltaisten väljien uushenkisten ilmiöiden kohderyhmään (esim. Kern 2012; Longman 2018; Poutiainen 2019; Ramstedt ja Utriainen 2017). Oma taustani joogan parissa on kuitenkin kursorinen, enkä voi kutsua itseäni joogaajaksi: olen osallistunut hatha- ja astangajoogatunneille silloin tällöin vuodesta 2009. Olen kuitenkin ollut aina kiinnostunut joogasta erityisesti liikuntamuotona, kuten moni muukin ikäiseni kaupunkilaistaustainen nainen. Sen sijaan kaikki kalevalamittaiseen runo(lauluun) liittyvä soveltava toiminta on ollut minulle tärkeää, sillä olen toiminut muusikkona nykykansanmusiikin kentällä jo pitkään, ja olen laulanut, soittanut, nuotintanut ja esittänyt runolauluja runsaasti (Haapoja 2017). Tämä tausta ja aiheesta tekemäni tutkimukset asemoivat minut monella tapaa osaksi tutkimaani ilmiötä: en voi väittää

https://doi.org/10.21435/tl.279

olevani erillinen edellä kuvaamistani uushenkisistä ja progressiivisen henkisyyden liikehdinnöistä. Erityisesti nykykansanmusiikkipiirit Suomessa lähenevät monilta osin uushenkisiä ryhmittymiä ja näiden maailmankatsomuksellisia tulkintoja, vaikka juuri kukaan näissä piireissä ei nimeäkään kalevalamittaisten runojen esittämistä henkisyyteen liittyväksi toiminnaksi (Haapoja 2017). Pyrin tässä luvussa limittämään analyysiini ymmärrykseni kalevalamittaisiin runokulttuureihin liittyvästä soveltavasta toiminnasta.

Aineiston analyysi on rakentunut dialogisesti *Metsäjooga*-kirjan, sähköpostiviestien, blogikirjoitusten, omien muistiinpanojeni ja kokemusteni sekä tutkimuskirjallisuuden välillä. Lukemalla tekstiaineistoja huolellisesti läpi useaan kertaan olen löytänyt niistä yhtenäisiä teemoja ja diskursseja, jotka liittyvät tilaan, sukupuoleen, kehoon ja aikaan. Näiden toisiinsa kietoutuvien kokonaisuuksien kautta olen päässyt käsiksi muinaisuuden muistamisen ulottuvuuksiin. Olen myös jatkuvasti peilannut omia metsäjoogakokemuksiani tekstiaineistoista löytämiini teemoihin. Lähtökohtani aineiston analyysissa on ollut tilan, kehon ja kulttuurin ymmärtäminen toisiinsa kiinnittyvinä merkityksenantoina. Henkilökohtaisen kehon mikrotaso yhdistyy osaksi sosiaalisia, taloudellisia ja poliittisia makrotasoja. Samalla myös metsän aineellisuus nähdään tekijänä, joka osallistuu kehojen ja kulttuuristen merkitysten prosesseihin. (Esim. Low 2017, 94–118.)

Kunkin analyysiluvun aiheeseen johdattelee omia kokemuksiani peilaava lyhyt pysäytyskuva. Pysäytyskuvien tekstit pohjautuvat kenttätyöpäiväkirjaani, mutta olen muotoillut tekstejä jälkikäteen. Nopeasti metsäjoogapaikalla kirjoitetut muistiinpanoni ovat varsin kursorisia ja lyhyitä, koska halusin samalla keskittyä sekä kuuntelemaan ohjausta että tekemään harjoituksia. Olen hyödyntänyt pysäytyskuvien kirjoittamisessa jooga- ja keskiluokkaistumistutkija Leslie Kernin (2012) tapaa tuoda tutkijan keholliset kokemukset osaksi tutkimustekstiä. Tutkijan kehollisen näkökulman tuominen mukaan analyysiin on metodologinen valinta, jonka avulla voidaan korostaa etnografisen tietämisen ja analyysin tekemisen olevan elimellisesti yhteydessä tutkijan omaan kehoon. Aineiston

https://doi.org/10.21435/tl.279

analysointi ei siis rajoitu vain hetkeen, jolloin olen lukenut tekstejä, vaan analyysi on ollut ennemmin jatkuva, kehollisissa kohtaamisissa muodostuva prosessi. (Myös Korjonen-Kuusipuro ja Kuusisto-Arponen 2017, 3–4.)

Metsä joogan tilana

> Seison jumppatrikoissani tihkusateessa herttoniemeläisessä kaupunkimetsässä nuoren puun luona. Ohitseni kulkee harvakseltaan koiranulkoiluttajia ja lenkkeilijöitä. Kuulokkeissani Milla pyytää minua kuvittelemaan kosmologisen järjestyksen, joka koostuu alisesta, keskisestä ja ylisestä. Millan mukaan jalkojeni alla on alinen, jossa asuvat isovanhempamme ja kuolleet. Hän pyytää kuvittelemaan, että jaloistani kasvavat ikään kuin puun juuret, joiden avulla voin tarkastella alista. Ajattelen puun juurten kasvavan lenkkareideni läpi, mutta en tavoita ajatusta kuolleiden maailmasta enkä isovanhemmista, sillä omani ovat vanhoja ja hauraita, mutta vielä elossa. Katseeni edessä ja ympärilläni on harjoituksen mukaan sen sijaan keskinen, ihmisten ja järjen rationaalinen maailma. Keskisestä jatkamme kohti ylistä, joka tavoitetaan antamalla katseen pyyhkiä puunrunkoa pitkin kohti yläoksia ja taivasta. Milla pyytää löytämään juuret alisesta ja hengittämään sisäänhengityksellä alisista ja uloshengityksellä kohti ylistä. ”Juurista lantioon, sun rankaa pitkin kohti taivasta”, Milla kuvailee. Tänään ylinen näyttää ripsivän päälleni vettä, silmälasit kastuvat. (Kirjoittajan kokemus metsäjoogaharjoituksesta 7.5.2020.)

Monissa joogateksteissä, niin intialaisissa kuin muuallakin tuotetuissa, korostuu ajatus sekä joogaajan kehon että joogauspaikan puhtaudesta. Ajatukset pohjautuvat hindulaiseen perinteeseen, jossa tiettyjä paikkoja (kuten temppeleitä, vuoria, jokia) tai ihmisiä (esimerkiksi pappeja, guruja, askeetikkoja) pidetään pyhinä. Hindulaiset ajatukset paikan pyhyydestä ja puhtaudesta ovat virranneet myös nykyisen globaalin joogan harjoittamiseen, mutta pyhyys ja eritoten puhtaus eivät sen piirissä välttämättä ilmene pelkästään Intiassa: joogalle otolliseksi miellettyjen paikkojen tulkitaan tarjoavan

https://doi.org/10.21435/tl.279

joogaajalle mahdollisuuden mielelliseen ja keholliseen keskittymiseen. (Hoyez 2007.) Nykyään monet joogaa tarjoavat tahot painottavat joogauspaikan terapeuttisuutta, mikä yhdistyy niin sanottuun terapeuttiseen eetokseen, joka on viimeisen sadan vuoden aikana jalansijaa saanut ajatus yksilön henkisen ja fyysisen terveyden ja itsensä toteuttamisen tärkeydestä itsekieltäymyksen ja pelastusopin asemesta (Lears 1983; myös Puustinen, Rautaniemi ja Salonen 2013).

Nykyisen globaalin joogaharjoituksen puitteissa puhdas ja terapeuttinen joogauspaikka voi sijaita melkein missä vain, vaikka Intia onkin monen joogaturistin suosikkikohde (esim. Howard 2016). Intialaisessa joogaperinteessä *ashram* merkitsee paikkaa, jossa guru ja hänen yhteisönsä elävät. Ashramin ajatellaan olevan idyllinen tila, jossa ihmiset ja luonto ovat yhtä ja jossa sosiaaliset suhteet nojaavat väkivallattomuuteen ja gurun kunnioittamiseen. Globaalin joogan puitteissa ashramit sijaitsevat enenevissä määrin urbaaneissa ympäristöissä, joissa retriittikeskukset pyrkivät luomaan asiakkailleen ”rauhan saarekkeita” esimerkiksi lämpötilan, valaistuksen tai äänieristyksen avulla. (Hoyez 2007.) Toisaalta new age -liikkeiden piirissä tietyillä kohteilla, kuten Balilla tai Intialla, on romanttisen orientalismin hengessä usein ajateltu olevan länsimaisia kaupunkeja aidompi hehku (Ivakhiv 2003).

Metsäjoogassa metsä edustaa sekä puhtautta, pyhyyttä, aitoutta että terapeuttisuutta. *Metsäjooga*-kirjassa joogan viemistä metsään perustellaan paitsi sillä, että vanhassa intialaisessa joogaperinteessä jooga tapahtui nimenomaan ulkona kaukana kyläyhteisöistä[3], myös sillä, että metsä tilana oli ”muinaisille suomalaisille” pyhä (Jokiniva 2018, 60). Näin metsätila nivoo yhteen sekä kansallisen mittakaavan kautta tulkitun että joogaperinteen menneisyydet. Ymmärrän *tilan* tässä elettyinä ja merkityksellistettyinä käytäntöinä, jotka muuttuvat jatkuvasti ja tuottavat ja osallistuvat sosiaalisiin suhteisiin (esim. Massey 2013[1994]). Metsä ei siis ole rajattu, mitattava, passiivinen ja visuaalinen kokonaisuus, vaan alati muuntuvilla, ajallis-paikallisilla merkityksillä ladattu: kuten rakennetussa ympäristössä, siinä yhdistyvät jaetut, henkilökohtaiset, symboliset,

https://doi.org/10.21435/tl.279

aineelliset, kielelliset, kielenulkoiset, tietoiset ja tiedostamattomat tasot (ks. Saarikangas 2006, 13).

Tällainen tapa ymmärtää tila taustoittaa ja selkeyttää sitä, miten metsäjoogassa oikeastaan ymmärretään *metsä*. Metsä ei ole metsäjoogassa selkeästi rajattu kokonaisuus, vaan moninainen ja erilaisista tulkinnoista muodostuva. Kukin metsäjoogan osallistuja luo itse metsätilalle omat merkityksensä. Metsäisyys ymmärretään metsäjoogan puitteissa laajasti: kuten luvun alun otteessa osallistujille lähetetystä kirjeestä todetaan, metsäisyys ulottuu myös ja jopa ensisijaisesti kaupunkiluontoon, esimerkiksi puistoihin tai jopa yhteen puuhun vaikkapa omalla pihalla. Etäjoogatunneilla korostui mahdollisuus hyvään mobiilidatayhteyteen, mikä jo itsessään rajaa kaupunkien ja taajamien ulkopuolella olevia alueita pois. Metsätila näyttäytyy siis metsäjoogassa erityisesti puustoisena alueena, ja yksittäistenkin puiden ajatellaan olevan riittäviä metsän symboleja.

Toisaalta osallistumissani harjoituksissa haluttiin luoda raja metsän ja muun maailman välille: metsäjoogaharjoitus aloitettiin molemmilla kerroilla ”metsän rajalta”, ja osallistujainfon mukaisesti Milla toi esille ajatuksen siitä, että metsältä pyydetään asioita ottamisen asemesta. Metsän raja on harjoituksen yhteydessä liukuva ja häilyvä: omat harjoitukseni tein Annalan huvilan puistossa sekä Viikin arboretumin läheisessä maastossa Helsingissä, ja raja metsäisyyden ja kaupunkitilan välillä ei näyttäytynyt minulle kovin selvänä. Ihmisen erottaminen luonnosta (johon metsän liitän tässä yhteydessä) on tyypillinen tapa hahmottaa maailmaa: esimerkiksi länsimaisten new age -ilmiöiden puitteissa luontoa on usein pidetty pyhänä, ”modernista” erillisenä ja aitona. (Ivakhiv 2003.) Toisaalta kuitenkin uushenkisissä liikehdinnöissä ja myös metsäjoogassa korostetaan ihmisen ja luonnon ykseyttä: metsäjoogaharjoituksissa molemmat näkemykset ovatkin paradoksaalisesti läsnä. Ykseys ei ole siis tässä kontekstissa välttämättä ykseyttä minkä tahansa arkisen kanssa, vaan nimenomaan ykseyttä arjesta erilliseen, pyhään.

Harjoituksen alkuun kuului myös ”oman puun” etsiminen (ks. kuva 1 s. 148). Millan mukaan ”ihmisillä ja puilla on sielunyhteys”, ja hän ”haluaa olla sitä vahvistamassa itse kullekin” (MJ 7.5.2020).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Metsäjoogaharjoituksessa puihin suhtauduttiin animistiseen tapaan: oma puu valittiin sen mukaan, mikä puista ”kutsui luokseen”. Oma puu toimi metsäjoogaharjoituksen maisemassa tukikohtana tai kiintopisteenä, ja koko harjoitus tehtiin puun luona välillä siihen nojaten (ks. kuva 10). Myös puun kaarnaa kosketettiin sillä ajatuksella, että koskettajankin iho on kaarnaa, ja näin ”kaarna on kaarnaa vasten” (MJ 7.5.2020). Oman puun kautta ”yhteys juuriin” tehtiin eläväksi, ja Milla käytti juuri-metaforaa moneen otteeseen kytkien sen paitsi suomalaisen kulttuurin alkuperään, myös henkilökohtaisiin juuriin kuten esivanhempiin. Oma puu oli täten metsäjoogaharjoituksessa materiaalinen solmukohta, jossa henkilökohtaiset merkitykset, joogaamisen hetki, joogaajan keho ja menneisyydelle annetut merkitykset kohtasivat. Oman puun materia, puun puumaisuus, toimi materiaalisena *jälkenä* (esim. Lowenthal 1990) menneisyydestä: vaikka puu itsessään ei ehkä ollutkaan kovin vanha, edusti sen materia kuten kaarna harjoituksessa mennyttä aikaa ja elämäntapaa. Metsä ja erityisesti sen puut ovat siis metsäjoogan tapauksessa menneen ja jopa ”muinaisuuden” aineellisia todistuskappaleita; puu materiaalina yhdistää tilan johonkin ikiaikaiseksi ja myyttiseksi ymmärrettyyn (ks. Haapoja-Mäkelä 2019, 105; Tilley 2006).

Metsäjoogassa metsä ei ole kuitenkaan pelkästään materiaalinen tila: kuten tämän alaluvun alun pysäytyskuvapohdinnassa mainitaan, metsä miellettiin harjoituksen aikana myös toisiin maailmoihin ulottuvien mielikuvien kautta. Oman puun juurissa oli Millan ohjeistuksen mukaan alinen, puun latvoissa ylinen ja havaittavissa oleva ympäristö ympärillä keskinen. Maailman jakaminen tällä tavoin kolmeen kokonaisuuteen on tyypillinen (uus)šamanismiin liittyvä kosmologinen mielikuva[4], jolla on juurensa esimerkiksi pohjoiseuraasialaisten alkuperäiskansojen uskomuksissa, mutta laajasti myös muualla (esim. Siikala 1999 [1992], 108–111). Kuten Frog (2020b) on osoittanut, kalevalamittaisessa epiikassa tai loitsustossa tällaista kosmologista maailmankuvaa ei tunneta muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta: liike tämänpuoleisen ja tuonpuoleisen välillä on ennemmin vaaka- kuin pystysuuntaista. Esimerkiksi

https://doi.org/10.21435/tl.279



Kuva 1. ”Oman puuni” latva Annalassa toukokuussa 2020. Kuva: Heidi Henriikka Mäkelä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Tuonela (kuolemanjälkeisen elämän paikka) on runostossa ennemmin vaikkapa pohjoisessa joen takana kuin maan alla (Frog 2020b, 612–617; myös Siikala 1999 [1992], 108; Tarkka 2005, 301–305). Myöskään *Tuonela*-sanan synonyymin *manalan* (tai *manan*) etymologinen tausta ei mitä ilmeisimmin ole maan alla olemisessa, vaikkakaan sanan etymologiaa ei ole pystytty selvittämään aukottomasti. Joissakin kalevalamittaisissa runoissa esiintyvät *maanalaisuuteen* viittaavat ilmaukset ovat uudempaa kerrostumaa, joissa manan aiemmat merkitykset ovat sumentuneet ja niihin on limittynyt muiden genrejen vaihtoehtoisia kosmologisia malleja. (Frog 2020b, 616–617; Siikala 1999 [1992], 108.)

Metsäjoogaharjoituksessa kuitenkin liike tuonpuoleisen ja tämänpuoleisen välillä tapahtui nimenomaan pystysuunnassa, ja näin metsätilan limittäisyys tuonpuoleisen kanssa viittaa ennemmin uusšamanistisiin tulkintamalleihin kuin varsinaisesti kalevalamittaiseen mytologiaan.[5] Yhtenä syynä tälle tulkintamallille voidaan kuitenkin pitää esimerkiksi folkloristiikan alan keskeistutkimusta, jossa varsinkin aiemmin kalevalamittaisen runokulttuurin ja tietäjälaitoksen ”suomalaisuus”, ”pohjoisuus” ja ”suomalais-ugrilaisuus” ovat olleet epäselvästi toisiinsa kytkeytyneitä käsitteitä. Esimerkiksi Anna-Leena Siikalan *Suomalainen šamanismi* -kirjassa (1999 [1992]) kolmiosaista kosmologista mallia käsitellään lyhyesti pohjoisten siperialaisten alkuperäiskansojen perinteestä puhuttaessa, mutta samassa yhteydessä Siikala puhuu myös suomalaisen kansanperinteen ”useista rinnakkaisista vainajala-käsityksistä” (mts. 108). Siikalan teos on laajasti tunnettu myös laajemman yleisön keskuudessa, mutta vaikeaselkoisuudessaan selvästi enemmän tiede- kuin tietokirja. Tunnettu teos vaikuttaa kuitenkin laajasti erilaisten kansanuskosta tehtyjen populaarien tulkintojen taustalla, ja näin ollen sitä voidaan pitää yhtenä syynä kolmiosaisen kosmologisen mallin suosiolle.[6]

Metsä ja kalevalamittaiset runot ovat monella tavalla yhteismitallisia stereotyyppisiä mielikuvia, joita ”suomalaisuuteen” liitetään. *Kalevalan* ja kalevalamittaisten runojen merkitys suomalaisuuden käsitteen muotoutumiselle on laaja (esim. Anttonen 2005), ja samoin metsä – erityisesti hyvin hoidettu sellainen – on toiminut

https://doi.org/10.21435/tl.279

suomalaisuuden spatiaalistumana jo Topeliuksen *Maamme kirjasta* (1981 [1875]) alkaen ja toisaalta ollut keskeinen elementti suomalaisen maisemakuvaston kaanonissa (Häyrynen 2005). Toisaalta varsinkin metsään liittyvät suomalaisuuden mielikuvat ovat muokkautuneet vuosien varrella: modernisaation aikakaudella metsä on ollut sekä takapajuisuuden metafora että taloudellisen hyötyajattelun kohde (esim. Lehtinen 2008; myös Björn 2000).

Uushenkisissä puhetavoissa metsä on kuitenkin ennemmin saanut ylleen ikiaikaisuuden ja mystisyyden viitan, eikä ole yllättävää, että tällaisten mielikuvien vankistamisessa käytetään nimenomaan kalevalamittaisia runoja: runot koetaan usein nykyään monissa yhteyksissä nimenomaan mystisiksi ja eksoottisiksi (ks. Haapoja 2017). Vanhoissa kalevalamittaisissa runokulttuureissa metsä tosin näyttäytyi ennemmin pelottavana osana tuonpuoleista kuin minuuden hyvinvoinnin lähteenä. Metsällä oli maagiseksi tulkittu voima eli väki, joka oli ihmisruumille ja -yhteisölle uhkaava. Metsäjoogan kaltainen liike ja metsän koskettelu olisi ehkä esimerkiksi vienalaisessa runolaulukulttuurissa tulkittu hinkautumisena, jossa metsän väki saattoi tarttua ihmisruumiiseen ja aiheuttaa sairauksia. Metsä myös nähtiin runokulttuureissa ennemmin ihmisiä hyödyttävänä resurssina kuin tunnelmoinnin tai oleskelun paikkana. (Tarkka 2005, 256–299.)

Metsäjoogan metsäkuva ei pohjimmiltaan kumpua niinkään kalevalamittaisista runokulttuureista, vaan se viittaa laajasti ylirajaisten uushenkisten liikehdintöjen ymmärryksiin luonnosta, erämaasta ja pyhistä paikoista. Esimerkiksi englanninkielisen maailman erämaaromantiikkaan liittyvää erämaan henkistämistä (*wilderness spirituality*) on kuvattu tapana saavuttaa pysyvyyden, subliimin, kauneuden, fyysisen kestävyyden, rauhan ja itsen unohtamisen (Johnson 2002) tai toisaalta ihmisten ja luonnon välisen yhteisyyden, muuntuneen tietoisuuden tilan ja uskonnollisen merkityksen ja selityksen kokemuksia (Ashley 2007). New age -piireissä taas tietyt luontokohteet ymmärretään ”voimapaikkoina”, ja tällaiset paikat (esimerkiksi vuoret, jylhät kalliomuodostumat, kanjonit, putoukset, lähteet tai muut luontokohteet, joissa ajatellaan olevan

https://doi.org/10.21435/tl.279

silmiinpistävän erityisiä piirteitä) kuvataan usein ”maan energian” ilmentymiksi ja täten parantaviksi tai ainakin terveyttä edistäviksi. Tällaiset kohteet ovat usein myös new age -liikkeiden seuraajien pyhiinvaelluspaikkoja. (esim. Ivakhiv 2003; myös Taylor 2001b.) Myös monien 1960-luvulta kumpuavien radikaalien ympäristöliikkeiden filosofiat lähentyvät samantapaisia tulkintoja (Taylor 2001a; Taylor 2001b). Metsäjoogan tulkinnat metsästä pyhänä paikkana yhdistyvät myös jossain määrin uusšamanististen liikkeiden (kuten suomenuskoisten ja virolaisen *maausk*-liikkeen) näkemyksiin luonnon pyhistä paikoista ja niihin liitetyistä tunnekokemuksista (ks. Rinne 2016b).

Oma lukunsa on myös populaarikulttuurin tarjoama metsäkuva: metsäjoogaajiin voidaan melko suurella todennäköisyydellä sanoa vaikuttavan myös fantasiaelokuvat ja -sarjat, joissa metsien mystisyyttä ja perifeerisyyttä alleviivataan kamera-ajoilla utuisen metsän latvustossa (myös Häyrynen 2020). Fantasiagenre ammentaa mystisen metsän kuvastoista, jotka kumpuavat hyvin kaukaa eurooppalaisista klassikoista: esimerkiksi Danten (2022 [1321]) *Helvetin* ”synkkä metsämaa” ja Tacituksen *Germanian* (2018 [98]) soiset ja metsäiset barbaarialueet värittävät metsän kuvausta esimerkiksi Tolkienin *Taru sormusten herrasta* -teoksessa (ks. esim. Obertino 2006). Populaarikulttuurin tarjoama länsimainen metsäkuvasto limittyy väistämättä tämänkaltaisten merkkiteosten metsäkuvauksen kulttuurisen kierron kautta metsäjoogan uushenkiseen metsätilaan, ja siten metsätila on hybridi, jossa yhdistyvät monenlaiset kansalliset ja ylirajaiset kulttuuriset tulkinnat.

Joogaava keho ja sukupuoli metsässä

> Millan mukaan joogaharjoitukset ovat kehollisia loitsuja: kehoilla voi loitsia ja saada aikaan asioita. Seison valitsemani tammen luona ja kuuntelen kuulokkeista kuuluvia ohjeita. ”Astu pitkä askel vasemmalla jalalla eteenpäin…” Maa jalkojeni alla on epätasainen, ja horjun. Muista joogaharjoituksista tutut asanat repäisevät minut pois metsästä ja vievät

https://doi.org/10.21435/tl.279

> ennemmin joogasalille, vaikka ympärilläni on paljon valkovuokkoja ja viime syksyn kuolleita lehtiä. Ylläni minulla on joogatrikoot ja paksu takki, ja tunnen itseni kömpelöksi. Vaikka en haluaisi, mietin silti, miltä näytän. Hymyilyttää, kun ajattelen itseäni ohikulkijoiden silmissä: keski-ikää lähestyvä, pyöreähkö naisihminen ilmeisesti halailee puita. (Kirjoittajan kokemus metsäjoogaharjoituksesta 3.5.2020.)

Modernin joogan tutkimuksessa joogaajan kehon on esitetty olevan monenlaisten kehollistettujen käytäntöjen näyttämö. Nämä käytännöt liittyvät erityisesti sukupuolen, luokan ja tilan tuottamiseen: esimerkiksi joogatrikoiden käyttäminen, joogasalien sijainnit ja tavat, joilla tietyt kehot tulevat kosketetuiksi joogasaleilla, osoittavat ja tuottavat osaltaan kaupunkitilan gentrifioituneita eli keskiluokkaistuneita käytäntöjä (Kern 2012). Suomessa joogan kehollisuutta on tutkittu vain vähän. Ella Poutiainen (2019) esittää artikkelissaan, että erityisesti naisille suunnatut joogat edustavat uusliberalistista ajatusmallia, jossa yksilö on yrittäjähenkisesti vastuussa oman kehonsa ja mielensä hyvinvoinnista. Naisille suunnatut joogat myös tuottavat osaltaan eksklusiivisia käytäntöjä: tällaiset joogaharjoitukset näyttävät vetoavan valkoisiin ja keskiluokkaisiin naisiin, joilla on mahdollisuus asettua ongelmitta osaksi kaksinapaista sukupuolijärjestelmää. Toiset uushenkisyyden tutkijat ovat kuitenkin kritisoineet tällaista neoliberaalin yksilökeskeisyyden alleviivaamista ja esittävät, että uushenkisten liikehdintöjen ”naisten voimaantumisen” ajatuksessa ovat läsnä myös kollektiivisen toimijuuden ja solidaarisuuden ideaalit (Longman 2018).

Metsäjooga ei ole varsinaisesti naisille suunnattu harjoitus, mutta suurin osa sitä harrastavista on naisia.[7] Progressiivisen henkisyyden tapaan metsäjoogassa korostetaan paitsi sukupuolten välistä tasa-arvoa, myös toivetta naisten vapautumisesta kahlitsevaksi koetun kulttuurin normeista. Metsäjoogan tapauksessa tähän haetaan työkaluja ja esikuvia kalevalaisuuden maailmasta: esimerkiksi Millan blogissa *Kalevalan* Ainon mainitaan edustavan *metoon* kaltaista energiaa.[8] Laajalle levinnyt *#metoo*-kampanja on tuotu esille muissakin kalevalamittaisia runoja tulkinneissa yhteyksissä, sillä runojen koetaan edustavan naisille vapauttavampaa maailmankuvaa ja

https://doi.org/10.21435/tl.279

kehon määräämisoikeutta (Mäkelä 2021). Vaginaa käsitteleviä kalevalamittaisia runoja tutkinut Laura Stark toteaa, että runot voivatkin mahdollisesti toimia kurkistusaukkoina aikaan, jolloin ylhäältä käsin asetettu, Foucaultin (2013) kuvailema moderni seksuaalisuutta kontrolloiva diskurssi ei ollut vielä kovin vahva. Toisaalta Stark myös huomauttaa, että vaginaan liittyvät runot tuovat esille myös runokulttuurien tosimaailmassa seksuaalisiin suhteisiin liittyneet pelot ja esimerkiksi halventamisen käytännöt. (Stark-Arola 2001.)

Naisellisen vapauden teema toistuu myös *Metsäjooga*-kirjassa. Jokiniva tuo esille ajatuksen sekä naisten että miesten ”villeydestä”, jota voi lähteä tavoittelemaan metsäjoogan avulla. Villi ihminen ”on tarkoitettu elämään syvässä vuorovaikutuksessa luonnon kanssa ja sen myötä oman alitajuntansa kanssa” (Jokiniva 2018, 72). Villeys on Jokinivalle normeista vapautumista, kehon sulautumista osaksi luontoa ja intuition seuraamista. Villeyden ajatuksen kautta nainen voi Jokinivan mukaan myös saada yhteyden menneisyyden ihmisten ominaisuuksiin:

> Villeys elää naisessa myös hetkenä, jona hän uskaltaa luottaa minuutensa intuitiivisiin puoliin, esimerkiksi kun hänessä herää piilotajunnan maailmasta ammentavan näkijän, parantajan tai henkisen johtajan ominaisuuksia. Nämä ovat olleet varhaishistorian kulttuureissa arvostettuja rooleja – –. (Jokiniva 2018, 70.)

Tasa-arvon, feminismin ja vapautumisen diskurssit ovat olleet 1960-luvulta lähtien osa länsimaisia henkisiä liikkeitä. Näihin diskursseihin on kietoutunut myös seksuaalisen vapautumisen ajatus, jossa seksuaalisuus nähdään osana paljastumista odottavaa ihmisen ”sisäistä totuutta”. (Esim. Urban 2006; Kraemer 2012.) Seksuaalisuutta ei eksplisiittisesti mainita *Metsäjooga*-kirjassa villeyden yhteydessä, paitsi eräänlaisena negaationa: ”Villi mies ei kuitenkaan sanaparista huolimatta tarkoita, että mies voi löytää vapautensa vain – – toteuttamalla primitiivistä seksuaaliviettiään” (Jokiniva 2018, 70). Implisiittisesti seksuaalisuuden vapautumisen toiveen voidaan kuitenkin ajatella olevan villeyden ajatuksessa läsnä, ja toisaalla *Metsäjooga*-kirjan harjoitusosiossa on esitelty esimerkiksi

https://doi.org/10.21435/tl.279

Metsänneito-liike, jota tekemällä voi ”herätellä seksuaalisuutta, ammentaa feminiinistä voimaa (omasta sukupuolestasi riippumatta), hillitä himoja” (mts. 226). Villeys tuntuisi siis liittyvän erityisesti feminiiniseen seksuaalisuuteen, mikä ei ole yllättävää: naisen kehollisuuden näkeminen villinä ja täten kulttuurin seksuaalisuutta kontrolloivista normeista vapaampana on tyypillistä uushenkiselle liikehdinnälle. Feministisesti suuntautuneen henkisyyden puitteissa naisen keho saatetaan myös nähdä pyhänä. Pyhittäminen tapahtuu esimerkiksi naisen ruumiintoimintojen ja seksuaalisuuden korostamisen kautta. (Pesonen ja Utriainen 2014, 203.)

Metsäjoogassa metsän, kalevalamittaisten runojen ja kansanuskon sekä ihmisen ja seksuaalisuuden ”villeys” kietoutuvat toisiinsa. Seksuaalisuutta ja esoteerisiä liikkeitä 1800-luvulta 2000-luvulle tutkinut Hugh Urban toteaa, että uushenkisiä liikehdintöjä ei voida niinkään pitää ”modernin” vastustamisena ja siitä pois pyrkimisenä vaan pikemminkin voimakkaana sitoutumisena tiettyihin modernin ideaaleihin kuten kehitykseen, individualismiin ja vapaaseen tahtoon. Seksuaalisuuden korostaminen uushenkisissä yhteyksissä toimii suhteessa näihin, mutta on samalla hyvin merkittävä tapa tuoda mahdollisimman maallisella tavalla esille ihmiselämän pyhä. Usein pyrkimyksenä on samalla ylittää moraalisia rajoja ja sosiaalisia tabuja sekä saavuttaa radikaali ja äärimmäinen vapautuminen seksuaalisella, poliittisella, sosiaalisella, moraalisella, emotionaalisella ja filosofisesti mullistavalla tavalla. Samaan aikaan kuitenkin uushenkisissä seksuaalisuuden korostamisen tavoissa piilee syvällä virtaava jännite vapautumisen ideaalin ja todellisuuden välillä, jossa seksuaalista halua käytetään monin tavoin myös hyväksi. (Urban 2006, 5–12.)

Metsäjoogassa tällainen vapaan villeyden ja todellisuuden normien välinen jännite on selvimmin nähtävissä joogaajan kehoon ja ulkonäköön liittyvissä pohjavireissä. Metsäjoogan diskursseissa se, miltä keho *näyttää*, ei ole millään tavoin keskiössä tai pinnalla. Melkeinpä kaikki kehoa käsittelevä puhe suuntautuu metsäjoogassa siihen, miltä kehossa oleminen *tuntuu*. Esimerkiksi vaatetuksen valinnassa joogaohjaaja Milla korosti ennemmin funktionaalisuutta

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja lämpimyyttä kuin vaatteiden ulkonäköä, ”joogamaisuutta” tai urheilullisuutta. *Metsäjooga*-kirjan lähes kaikissa kuvissa Jokiniva on kuitenkin pukeutunut uuden länsimaisen joogan eräänlaiseksi tavaramerkiksi muodostuneisiin ihonmyötäisiin joogatrikoisiin, jotka symboloivat usein kulutuskulttuurissa lihaksikasta ja treenattua ”joogavartaloa” tai halua ilmentää joogan kautta tietynlaista kehollistunutta identiteettiä (Kern 2012, 31; ks. myös Webb ja muut 2017). Yhdysvaltalaisen joogakulttuurin tutkimuksessa on todettu, että joogan visuaalisessa markkinoinnissa ihonmyötäiseen ja paljastavaan asuun pukeutunut, valkoihoinen, hoikka ja vaativaa jooga-asanaa tekevä naiskeho on keskeinen strateginen valinta. Tällöin huomio kohdistuu kehoon tuotteena, jonka avulla voidaan myydä kokonaisvaltaista elämäntapaa: luonnonkosmetiikkaa, joogahousuja ja muita tuotteita, jotka kuluttaja voi ajatella aitoina terveysarvojensa ja joogalle omistautuneen identiteettinsä ilmauksina. (Webb ja muut 2017; myös Markula 2014; Puustinen, Rautaniemi ja Halonen 2013.)



Kuva 2. *Metsäjooga*-kirjan kannessa Jokiniva on kuvattu tekemässä ”Ikihonka”-asentoa. Kuva: Heidi Henriikka Mäkelä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Vaikka metsäjoogan voidaan katsoa osallistuvan moderniin joogaan liittyvään kehoideaaliin ja kehon hyvinvointia korostavaan puheeseen ja visuaaliseen kuvaan, keholla on metsäjoogassa myös muita merkityksiä. Sillä on esimerkiksi menneisyyttä tulkitseva funktio: liikkeiden tekeminen ja ylipäänsä oleminen metsätilassa yhdistetään harjoituksessa monin sitein menneisyyteen ja erityisesti ”kalevalaiseen” muinaisuuteen. Keho toimii yhdessä metsätilan kanssa menneisyyttä kanavoivana tekijänä, jossa liikkeellä on performatiivinen merkitys. Milla kutsui joogaliikkeitä loitsuiksi, joilla saadaan aikaan paitsi itselle hyvää oloa ja liikuntaa, myös yhteys moninaiseen menneeseen, jossa yhdistyvät joogan historia, esivanhemmat ja kalevalamittaisten runojen määrittelemätön mennyt aika.

Käytännössä muinainen menneisyys kehollistuu metsäjoogassa liikkeen kautta. *Metsäjooga*-kirjassa asanat nimetään esimerkiksi ”Väinämöisen asennoksi”[9], jolloin asentoon menemällä voidaan Jokinivan sanoin ”mietiskellä hahmoa”. Väinämöinen esitetään *Metsäjooga*-kirjassa jumalhahmona, jonka vastine intialaisessa mytologiassa on luojajumala Brahma ja tämän vaimo Saraswati. (Jokiniva 2018, 112–117.) Väinämöisen asennon tekeminen ei tarkoita sitä, että joogaaja muuttuisi Väinämöiseksi, vaan asennon kautta voidaan ennemmin saada yhteys Väinämöisen voimiin, tietoihin ja taitoihin. Jokiniva kannustaa lukijaa tekemään asentoa esimerkiksi silloin, kun joogaaja haluaa ”itkeä ja surra puhdistavasti”, ”ymmärtää asiayhteydet entistä syvemmin” tai ”hyväksyä vaikean tilanteen arvokkaasti” (mts. 117).

Kalevalaisin nimin kutsutut liikkeet voivat siis metsäjoogassa toimia metsätilan tapaan yliajallisina käytäntöinä, joiden kautta pyritään löytämään yhteys esimerkiksi menneiden ihmisten tunteisiin ja tunneilmaisuun. Väinämöisen liikkeen tapauksessa menneisyyden ihmiset limittyvät myyttisiin jumalhahmoihin ja myyttiseen historiaan (Siikala ja Siikala 2005). Näin metsäjoogaajan keho ja kehon liike ovat saumakohtia, joissa nykyhetki, tuonpuoleinen ja myyttinen hitsautuvat yhteen. Näiden välillä on mahdollista liikkua esimerkiksi hengityksen avulla: kuten Milla kuvasi, tie alisesta yliseen kulki paitsi ”oman puun”, myös hengityksen ja selkärangan

https://doi.org/10.21435/tl.279

kautta. Keho toimii siis olennaisena välittäjänä sekä tilan että menneisyyden välillä.

Metsään liitetyt ajalliset kerrokset

> Millalle metsäluonto tarjoaa mahdollisuuden saada ”yhteyden aikaan ennen kaupungistumista”. Mietin joogatessani Helsingin ajallisia kerrostumia ja sitä, miten ne näkyvät maisemassa. Vaikka tunnistan luontokokemuksiin yleisesti liitetyn subliimin tunnekokemuksen ja ihailun, minulle Helsingin luontoalueet näyttäytyvät ehkä hieman tylsästi kaupunkisuunnittelun ilmentyminä, ja toisaalta muistutuksina esimerkiksi luokkaeroista. Kuten nyt vaikka joogapaikakseni valikoitunut Annalan huvilan puisto, jonka maisemasta voi lukea varakkaamman väestön puutarhaihanteita yli sadan vuoden takaa. Millalle Helsingin luontoalueet sen sijaan herättävät yhteyksiä kalevalamittaisten runojen itäisiin metsiin 100–200 vuoden taakse, jolloin ”metsä on ollut maaginen paikka”. On kiinnostavaa tunnustella, saanko yhteyden karjalaisten metsästysloitsujen maailmankuvaan, metsään ja ihmisiin joogaamalla Annalan keväisessä tammilehdossa. Huomaan, että folkloristina minun on suhteellisen helppo sukeltaa kalevalamittaisten runokulttuurien maailmaan tuhansien luettujen, laulettujen ja kuunneltujen runojen ja sivujen jälkeen; ihan kuin kävisin tapaamassa tuttuja. (Kirjoittajan kokemus metsäjoogaharjoituksesta 3.5.2020.)

Modernissa yhteiskunnassa kalevalamittaiset runot ovat näytelleet niin sanotun ”suomalaisen muinaisuuden” edustajan roolia aina siitä hetkestä lähtien, jolloin kansanperinteen kerääjät alkoivat systemaattisesti merkitä niitä muistiin ja arkistoida. Runoihin on siis 1800-luvulta alkaen kutoutunut moderni ymmärrys ajallisuudesta ja ajassa hahmotetuista lineaarisuuksista ja katkoksista. Merkittävin tähän liittyvä käsitys on ajatus modernin ja ”muinaisen, primitiivisen ja perinteisen” välisestä kuilusta ja perustavanlaatuisesta erilaisuudesta. Kalevalamittaisten runojen on aina ajateltu edustavan ajallista toiseutta, muinaista menneisyyttä, jonka on mielletty olevan koko ajan häviämässä tuhoutumassa ja muuttumassa, ja jota folkloristit ja perinteenkerääjät ovat käyneet ”pelastamassa”. (Anttonen

https://doi.org/10.21435/tl.279

2005; Bendix 1997.) Nyky-Suomessa esimerkiksi runolauluja laulavat ja käyttävät muusikot selittävät tätä runoihin liittyvää modernin ja menneen välistä suhdetta eri tavoin: yhteys näiden välillä on nähty jatkumona, katkoksena, ketjuna tai siltana (Haapoja 2017).

Metsäjoogassa runot ja ylipäänsä viittaukset kalevalaisuuteen toimivat työkaluina, joiden avulla metsästä tehdään yliajallinen paikka. Runojen käyttäminen ja niihin viittaaminen limittää yhteen ajalliset kerrokset, joissa sekoittuvat määrittelemätön runojen ”muinaisuus”, nykyhetki ja myös Millan useaan otteeseen mainitsema tarkempi 100–200 vuoden aikahaarukka. Viimeisin viittaa kalevalamittaisten runojen keruuajankohtaan itäisessä Suomessa ja nykyisen Venäjän puolella Vienan Karjalassa, joiden runokulttuureista tiedetään hyvin paljon mittavien, 1800-luvulla alkaneiden kansanperinnekeruiden vuoksi. Lisäksi metsäjoogan tapauksessa ajallisiin kerroksiin yhtyy vielä myös joogaperinteen ”ammoisuus” (ks. viite 3). Väitän, että Millan tuntema ja tunnistama ja myös minun edellä olevassa pysäytyskuvassa kuvaamani ”tuttujen” runolaulajien 100–200 vuoden takainen aika ei kuitenkaan ole kovin monen metsäjoogaajan ajallisten mielikuvien ykköskohde. Ennemmin muistamisen kohteena lienee epämääräisempi ”myyttinen muinaisuus”.

Metsäjooga-kirjassa tuodaan esille ajatus siitä, että myyttinen muinaisuus voi ”palata” nykyisyyteen, jotta nykyajan ihmiset voivat oppia sen tarjoamasta viisaudesta. Jokiniva tulkitsee muun muassa *Kalevalan* viimeistä runoa tästä näkökulmasta:

> Kalevala loppuu kohtaukseen, jossa Marjatta synnyttää neitseellisesti uuden pojan, jonka Väinämöinen ehtii jo tuomita kuolemaan aviottomana. Poika kuitenkin puhkeaa puhumaan äitinsä sylissä ja vaatii Väinämöistä tilille menneistä teoista. Tämä Karjalan kuninkaaksi nimetty lapsi saa Väinämöisen huomaamaan, että hän joutuu vanhoilla päivillään vihdoin kohtaamaan suurempansa. Uusi aika on alkava uuden tietäjän syntymässä. Metaforaksi on usein tarjottu kristinuskon saapumista Suomeen muun muassa Marjan ja Neitsyt Marian tarinoiden yhtäläisyyksien perusteella.
>
> Väinämöinen astuu Kalevalan loppukohtauksessa veneeseensä jättääkseen tämän maailman lopullisesti. Jäähyväissanoikseen vaka vanha

https://doi.org/10.21435/tl.279

tietäjä antaa kuitenkin lupauksen: hän palaa vielä. Silloin hänen työtään on aloittaa alusta uusi maailma.

Virkki vielä mennessänsä, / lausui lähtiellessänsä: / Annapas ajan kulua, / päivän mennä, toisen tulla, / taas minua tarvitahan, / katsotahan, kaivatahan / uuen sammon saattajaksi, / uuen soiton suorijaksi, / uuen kuun kulettajaksi / uuen päivän päästäjäksi, / kun ei kuuta, aurinkoa / eikä ilmaista iloa. (Jokiniva 2018, 115.)

Jokinivan valitsemien säkeiden sanoma on voimakas: Väinämöinen sanoo palaavansa, kun maailmasta on hävinnyt aurinko ja ilo. Vaikka Jokiniva ei eksplisiittisesti sano tulkintaa ääneen, uushenkisen kehyksen kautta tulkittuna tämä voi viitata nykymaailmaan, joka näyttäytyy modernin pilaamana, luonnonkatastrofien runtelemana ja ilottoman stressaavana. Metsäjoogassa vastausta näihin ongelmiin haetaan Väinämöisen edustamasta muinaisajasta sekä mytologian ja kansanuskon maailmankuvasta, joiden nähdään kykenevän palauttamaan tasapaino metsän ja ihmisen välille. Myös ajatus kristinuskon väistymisestä ja toisaalta sen epäonnistumisesta tarjota ratkaisuja nykyisyyden ongelmiin sopii uushenkiseen kehykseen, jossa dogmaattisiksi koettujen uskontojen rooli ei ole järin vahva.

Ajatus menneisyyden palaamisesta kalevalaisuuden ja metsäjoogan avulla on suhteellisen uniikki ajatus verrattuna muihin kalevalamittaisia runoja hyödyntäviin tahoihin nyky-Suomessa. Esimerkiksi suuri osa runolauluja laulavista nykymuusikoista pitää lauluja ennemmin palasina perinteen suhteellisen kronologisesti järjestäytyneessä ketjussa sekä mahdollisuuksina luoda omia taiteellisia visioita (Haapoja 2017). Uushenkisille liikkeille, erityisesti uuspakanalliselle liikehdinnälle, ajatus menneen palaamisesta ei kuitenkaan ole vieras. Uuspakanaliikkeitä yhdistää globaalisti ajatus menneiden elämäntapojen palauttamisesta ja ennallistamisesta: erityisesti pyritään rekonstruoimaan erilaisia rituaalisia käytäntöjä ajalta ennen kristinuskoa. Lisäksi monet pyrkivät elämään vanhaan tyyliin ”luonnonmukaisesti” eli seuraamalla vuodenaikojen vaihtumista ja satokausia sekä hyödyntämällä esimerkiksi perinteisiä viljelytekniikoita. (Esim. Butler 2018, 183.) Vaikka metsäjoogaa ei

https://doi.org/10.21435/tl.279

voida nimittää uuspakanalliseksi liikehdinnäksi, on sen tavoissa jäsentää menneen ja nykyisyyden suhdetta samanlaisia piirteitä.

Moni voisi kuvailla metsäjoogan suhdetta menneisyyteen myös *nostalgiseksi*. Yleiskielessä varsinkin konservatiivisesti sävyttynyt nostalgia ymmärretään kaipuuna pois nykyhetkestä, usein menneeseen tai menetettyyn ”kotiin”, jota ei ole. Metsäjoogan menneisyyssuhteeseen liittyvässä nostalgiassa on progressiiviseksi ja tulevaisuusorientoituneeksi hahmottuvia puolia. (Ks. myös Smith ja Campbell 2017.) Metsäjoogan tapauksessa ajallisten kerrosten limittyminen on monimutkaista ja hienosyistä, eikä pelkkä kaipuun ajatus selitä riittävän todistusvoimaisesti metsäjoogassa ilmeneviä tapoja tuottaa aikakerroksia. Metsäjoogassa kalevalaisen muinaisuuden käyttäminen on nimenomaan ja erityisesti ”itsen” nykyhetkeä ja tulevaisuutta peilaava teko. Menneisyydestä haetaan merkityksiä ja parannuskeinoja nimenomaan nykyisyyden ongelmakohtiin (kuten stressiin, ”ei-villeyteen”, luonnosta irtautumiseen), minkä ajatellaan heijastuvan parempana tulevaisuutena. Metsäjoogan tapauksessa tulevaisuutta parantaviksi tekijöiksi nimetään esimerkiksi luontevampi suhde omaan kehoon, metsään, luontoon ja mieleen.

Metsäjooga, muinaisuuden muistamisen käytännöt ja moninaiset omaehtoiset verkostot

Metsäjoogan tulkinnat palautuvat väljästi uushenkisyyden ja spesifimmin progressiivisen henkisyyden linjoihin, sillä siinä korostuvat luonnon, itsen ja itsen luontoyhteyden teemat. Metsätila on sen puitteissa puustoiseksi ympäristöksi ymmärretty, pyhäksi tulkittu paikka, joka on ihmiselle hyvinvoinnin lähde ja mahdollisuus ”olla yhteydessä luontoon”. Metsäjoogassa metsä näyttäytyy myös tilana, jossa ihmisellä on mahdollisuus olla yhteydessä ”juuriinsa” ja geneeriseen suomalais-kalevalaiseen menneisyyteen, joka ulottuu ”muinaisuuteen” asti. Metsä toimii materiaalisena ja myös

https://doi.org/10.21435/tl.279

tuonpuoleisiin maailmoihin näkymiä avaavana tilana, joka mahdollistaa tällaisen muistamisen.

Metsätila on metsäjoogan tapauksessa ajallisuuksia yhdistävä tekijä, jonka ajatellaan liittyvän samanlaisiin suomalaisuuden "mystisiin" ja myyttisiin kerroksiin kuin kalevalamittaiset runot. Runojen mukanaan kantama mennyt, muinainen aika näyttäytyy metsäjoogassa myös kaivattuna viisauden lähteenä, jota kohti kurkotetaan joogaliikkeiden ja esimerkiksi hengityksen avulla. Joogaajan keho on tässä prosessissa merkityksellinen: kehon liike kanavoi ja auttaa saamaan yhteyden menneeseen ja myyttisiin jumalankaltaisiin hahmoihin kuten Väinämöiseen. Kalevalaisen muinaisuuden ajatellaan myös auttavan ihmisiä vapautumaan nykyajan normatiivisista sukupuolirooleista ja kehoa kahlitsevista normeista. Tämä tapahtuu tosin jossain määrin feminiinisyyttä essentialisoivalla tavalla, jossa keskiössä ovat nimenomaan naiskehot ja niiden vapautuminen esimerkiksi seksuaalisesta häirinnästä ja ulkonäköpaineista.

Sekä metsätila että vastaavasti myös kalevalamittainen mytologia suodattuvat metsäjoogassa ylirajaisten kulttuuristen tulkintojen kautta: uushenkiset mytologiatulkinnat ja ymmärrykset "muinaisista ajoista" viittaavat esimerkiksi englanninkielisen maailman populaareihin ja suosittuihin uuspakanallisiin näkemyksiin kelttiläisestä, skandinaavisista tai pohjoisista mytologiasta (esim. Butler 2018) tai toisaalta modernin joogan hyvin vapaisiin tapoihin tulkita intialaisia pyhiä kirjoituksia (esim. Newcombe 2009). Tämä tulee hyvin esille esimerkiksi tavoissa tulkita metsätila kolmijakoisen kosmologisen mallin kautta. Myös metsään liittyville puhetavoille ja kuvastoille voidaan samaan tapaan löytää malleja aiempien henkisten liikkeiden tavoista ymmärtää luonto, luontokokemus, erämaa tai pyhä paikka. Populaarikulttuurin kuten fantasiahenkisen kirjallisuuden ja tv-sarjojen kuvastot ja tavat jäsentää mytologioita ja metsää vaikuttavat myös metsäjoogan taustalla.

Muinainen, kalevalainen menneisyys on metsäjoogan tapauksessa väljä ja ajallisesti syvä lähde, josta ammennetaan laajasti erilaisia vanhoiksi, perinteisiksi ja "esi-isien ja -äitien tiedoksi" ymmärrettyjä

https://doi.org/10.21435/tl.279

mielikuvia erityisesti nykyisyyden, itsen ja tulevaisuuden tarpeisiin. Kalevalamittaiset runot ovat 1700-luvulta alkaen innoittaneet ihmisiä hakemaan selityksiä siitä, mitä ”suomalainen muinaisuus” olisi mahdollisesti voinut olla (esim. Hautala 1954), vaikka folkloristiikassa runot nykyään nähdään ensisijaisesti 1800-lukuista karjalaista kontekstiaan heijastavana, ylirajaisena ja myyttisiä mielikuvia kiteyttävänä suullisten kulttuurien tekstualisoituna perinteenä. Runojen tarjoama myyttinen maailmankuva on kuitenkin otollisen moninainen, ja niiden avulla on tehty mitä villeimpiä tulkintoja suomalaisesta menneisyydestä esimerkiksi näennäistieteellisen pseudohistorian puolella (Koskinen 2015).

Muinaisuuden muistamisen käytäntöjen näkökulmasta kalevalaisuuteen liittyvien tulkintojen näennäisyys ei ole kuitenkaan merkittävää: kiinnostavampaa on metsäjoogailmiön antama kuva nykyhetkessä tapahtuvasta menneisyyskeskustelusta. Kulttuurisen muistin tutkija Ann Rigney (2004) kirjoittaa kirjallisuuden roolista muistamisessa ja siitä, miten esimerkiksi historiallinen romaani mahdollistaa ja tuottaa muistoja, jotka eivät kuitenkaan ole henkilökohtaisesti koettuja. Tällaisissa prosesseissa ei ole niinkään merkityksellistä, ovatko kirjallisten esitysten antamat kuvat historiallisista tapahtumista ”aitoja” historiankirjoituksen vaatimaan tapaan; keskiöön nousee ennemmin dynaaminen vuorovaikutus menneen ja nykyisen välillä. Kalevalaisuus toimii samaan tapaan kulttuurisesti jaettuna kehyksenä, affektiivisena ymmärryksenä siitä, mitä ”suomalainen menneisyys” on. Sitä tuotetaan yhä uudelleen erilaisissa esityksissä kuten kirjoissa, elokuvissa, museo- ja taidenäyttelyissä, lauluissa, poliittisissa puheissa – ja myös metsäjoogan puhetavoissa ja materiaalisissa maailmoissa.

Metsäjooga on esimerkki 2020-luvun omaehtoisissa verkostoissa tapahtuvasta kulttuurisesta ilmiöstä, jossa merkityksellisiä ovat sekä institutionaaliset auktoriteetit (kuten vaikkapa akateeminen mytologiantutkimus ja kansallisesti latautuneet metsädiskurssit) että toisaalta median kautta välittyvät populaarikulttuurin metsäkuvastot ja globaalit uushenkiset trendit. Näitä palasia yhdistellään metsäjoogan tapauksessa luovasti menneisyyttä hyödyntäen

https://doi.org/10.21435/tl.279

mutta tulevaisuutta silmällä pitäen. Ajatus kalevalaisesta muinaisuudesta metsässä ja joogaajan kehossa asettuu luontevasti osaksi viimeaikaisia keskusteluja ylilajisesta ja -ajallisesta suomalaisesta metsästä, joita on käyty esimerkiksi Ylen tv-sarjoissa (*Metsien kätkemä*, Yle 2016 ja 2018) tai vaikkapa Finlandia-palkitussa tietokirjassa *Metsä meidän jälkeemme* (Jokiranta ja muut 2019). Metsään liittyvillä kulttuuris-ekologisilla näkökulmilla on juuri nyt, ilmastokriisin aikakaudella, paljon kysyntää, ja metsäjoogan kaltaiset ilmiöt hyödyntävät tätä tarvetta monisyisellä tavalla. Omassa joogauskokemuksessani metsä, keho ja mytologiaviittaukset muodostivat kokonaisuuden, joka mikrotasolla toi esille affektiivisia hyvän olon ja toisaalta myös tuttuuden kokemuksia. Laajemmalla yhteiskunnallisella tasolla joogaamiseni metsässä liittyi ylirajaisiin, kansallisiin, uushenkisiin ja osin myös sukupuolittuneisiin nykykulttuurin käytäntöihin, joita tekemiselläni toisaalta vahvistin ja toisaalta uudelleentulkitsin.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 Nimi muutettu.
2 Metsäjoogan harjoittajien poliittisiin näkemyksiin en ota tämän aineiston pohjalta kantaa.
3 ”Nykyiset, toinen toistaan kauniimmilla sisutuksilla kilpailevat, urbaanit joogasalit ovat hyvin kaukana ammoisista harjoituspaikoista eli Himalajan luolista, joenvarsista ja metsistä.” (Jokiniva 2018, 14.)
4 Esimerkiksi Lehto – Suomen Luonnonuskontojen yhdistys ry esittelee tällaista yleisesti uusšamanismiin liitettyä mielikuvaa internet-artikkelissa ”Koti kolmessa maailmassa” (https://lehto-ry.org/talo.html).
5 *Metsäjooga*-kirjassa viitteitä kolmiosaisesta kosmologisesta mallista on suhteellisen vähän. Kirjan neljäs luku on nimeltään ”Metsä, alisen maailman portti”, mutta luvun teksti ei varsinaisesti käsittele liikettä maailmojen välillä, vaan ennemmin tietäjyyttä ja šamanismia sekä suomalais-karjalaisen alueen tietäjän metsäaiheista osaamista (Ks. Jokiniva 2018, 89–101).
6 On huomioitava, että kolmiosainen kosmologinen malli tunnetaan myös joogafilosofian teksteissä. *Bhagavad-Gîtâssa* mainitaan ylösalaisin kasvava puu, joka kuvaa kosmosta elävänä olentona ja joka tarjoaa joogille väylän maan ja taivaan välille. (Rautaniemi 2021, 224–228.) Todennäköistä on, että joogafilosofian tekstit vaikuttavat myös nykyisten kosmologisten hahmotusten taustalla.
7 Millan blogi. Viitattu 9.11.2020. Blogin nimeä tai verkko-osoitetta ei julkaista anonymiteettisyistä.
8 Millan blogi. Viitattu 9.11.2020. Blogin nimeä tai verkko-osoitetta ei julkaista anonymiteettisyistä.
9 Viittaa asentoon, joka on modernissa joogassa tunnettu usein nimellä *Vīrabhadrāsana* tai Soturi 1.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Aineistolähteet

Jokiniva, Mia 2018: *Metsäjooga*. Helsinki: Gummerus.

Millan blogi. [Blogin nimeä tai verkko-osoitetta ei julkaista anonymiteettisyistä.] Aineisto kirjoittajan hallussa.

Millan sähköpostiviestit metsäjoogaryhmäläisille 3.5.2020 ja 5.5.2020. Aineisto kirjoittajan hallussa.

MJ 3.5.2020. Metsäjoogaharjoitus/kenttätyöpäiväkirja. Aineisto kirjoittajan hallussa.

MJ 7.5.2020. Metsäjoogaharjoitus/kenttätyöpäiväkirja. Aineisto kirjoittajan hallussa.

Verkkolähteet

Häyrynen, Maunu 2020: Ase, lelu, työkalu: Drooni uutena maiseman kuvallistamisen välineenä. –*Humanistina Porissa* 9.7.2020. https://blogit.utu.fi/ktmt/tag/drone/. Viitattu 13.11.2020.

Kirjallisuus

Aalto, Sirpa ja Harri Hihnala 2017: ”Saagat tuntevat Suomen kuninkaat” – pseudohistoriallisesta kirjoittelusta Suomen muinaisuudesta. – *J@rgonia* 15(29), 1–30.

Anttonen, Pertti 2005: *Tradition through Modernity. Postmodernism and the Nation-State in Folklore Scholarship*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Ashley, Peter 2007: Toward an understanding and definition of wilderness spirituality. – *Australian Geographer* 38 (1), 53–69.

Bendix, Regina 1997: *In search of authenticity. The Formation of folklore studies*. Madison: The University of Wisconsin Press.

Björk, Jonas, M. Albin, P. Grahn, H. Jacobsson, J. Ardö, J. Wadbro, P.-O. Östergren ja E. Skärbäck 2008: Recreational values of the natural environment in relation to neighbourhood satisfaction, physical activity, obesity and wellbeing. – *Journal of Epidemiology & Community Health* 62 (4), e2. https://doi.org/10.1136/jech.2007.062414.

Björn, Ismo 2000: *Kaikki irti metsästä. Metsän käyttö ja muutos taigan reunalla itäisimmässä Suomessa erätaloudesta vuoteen 2000*. Helsinki: Suomen Historiallinen Seura.

Broo, Måns 2012: Yoga in cyberspace? The web pages of yoga studios in Turku/Åbo. – *Approaching Religion* 2 (2), 18–26.

Butler, Jenny 2018: Entering the Magic Mists. Irish Contemporary Paganism, Celticity and Indigeneity. – *International Journal for the Study of New Religions* 9 (2), 177–194.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Dante 2002 [1321]): *Jumalainen näytelmä I–III*. Suomentanut Eino Leino. https://www.gutenberg.org/files/12546/12546-8.txt. Viitattu 26.4.2022.
De Michelis, Elizabeth 2007: A Preliminary survey of modern yoga studies. – *Asian Medicine* 3, 1–19.
Erll, Astrid 2018: Homer: A Relational mnemohistory. – *Memory Studies* 11 (3), 274–286.
Foucault, Michel 2013: *Seksuaalisuuden historia. Tiedontahto, nautintojen käyttö, huoli itsestä*. Suomentanut Kaisa Sivenius. Helsinki: Gaudeamus.
Frog 2020a: Tuonpuoleistaminen: Paikkojen ja tilojen toiseuttaminen mytologisoimalla. [Suomentanut Joonas Ahola.] Teoksessa Piela, Ulla – Kauppi, Petja (toim.) *Tuolla puolen, siellä jossakin. Käsityksiä kuvitelluista maailmoista*. Helsinki: Suomalainen Kirjallisuuden Seura, 44–59.
Frog 2020b: Practice-Bound Variation in Cosmology? A Case Study of Movement between Worlds in Finno-Karelian Traditions. Teoksessa Egeler, Matthias – Heizmann, Wilhelm (toim.) *Between the Worlds. Contexts, Sources, and Analogues of Scandinavian Otherworld Journeys*. Berliini: Walter de Gruyter, 566–690.
Haapoja, Heidi 2017: *Ennen saatuja sanoja. Menneisyys, nykyisyys ja kalevalamittainen runolaulu nykykansanmusiikin kentällä.* Helsinki: Suomen Etnomusikologinen Seura.
Haapoja-Mäkelä, Heidi 2019: Näkymiä suomalaiseen muinaisuuteen. Aineeton kulttuuriperintö, kalevalaisuus, paikka ja maisema. – *Terra* 131 (2), 97–112.
Haavio, Martti 1943: *Viimeiset runonlaulajat*. Helsinki: WSOY.
Hautala, Jouko 1954: *Suomalainen kansanrunouden tutkimus*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
Honko, Lauri 1990: Folkloreprosessi. – *Sananjalka* 32, 93–122.
Howard, Christopher 2016: Touring the consumption of the Other. Imaginaries of authenticity in the Himalayas and beyond. – *Journal of Consumer Culture* 16 (2), 354–373.
Hoyez, Anne-Cécile 2007: The 'world of yoga'. The production and reproduction of therapeutic landscapes. – *Social Science & Medicine* 65, 112–124.
Huttu-Hiltunen, Pekka 2008: *Länsivienalainen runolaulu 1900-luvulla. Kuuden runolaulajan laulutyylin kulttuurisensitiivinen musiikkianalyysi*. Kuhmo: Juminkeko.
Häyrynen, Maunu 2005: *Kuvitettu maa. Suomen kansallisen maisemakuvaston rakentuminen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
Ivakhiv, Adrian 2003: Nature and Self in New Age Pilgrimage. – *Culture and Religion* 4 (1), 93–118.
Johnson, Baylor 2002: On the spiritual benefits of wilderness. – *International Journal of Wilderness* 8 (3), 28–32.
Jokiranta, Anssi, Pekka Juntti, Anna Ruohonen ja Jenni Räinä 2019: *Metsä meidän jälkeemme.* Helsinki: Like.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kern, Leslie 2012: Connecting embodiment, emotion and gentrification: An exploration through the practice of yoga in Toronto. – *Emotion, Space and Society* 5, 27–35.

Korjonen-Kuusipuro, Kristiina ja Anna-Kaisa Kuusisto-Arponen 2017: Muistelun monet muodot – kertomus, kehollisuus ja hiljaisuus paikan tietämisen tapoina. – *Elore* 24 (1), 1–17. https://doi.org/10.30666/elore.79278.

Koskinen, Inkeri 2015: *Villi Suomen historia. Välimeren Väinämöisestä Äijäkupittaan pyramideihin*. Helsinki: Tammi.

Kraemer, Christine 2012: Gender and Sexuality in Contemporary Paganism. – *Religion Compass* 6 (8), 390–401. https://doi.org/10.1111/j.1749-8171.2012.00367.x.

Kuutma, Kristin ja Helen Kästik 2014: Creativity and ”Right Singing”: Aural Experience and Embodiment of Heritage. – *Journal of Folklore Research* 51 (3), 277–309.

Lears, T.J. Jackson 1983: From salvation to self-realization. Advertising and the therapeutic roots of the consumer culture, 1880–1930. Teoksessa Wightman Fox, Richard – Lears, T. J. Jackson (toim.) *The Culture of Consumption. Critical Essays in American History, 1880–1980*. New York: Pantheon Books, 1–38.

Lehtinen, Ari Aukusti 2008: Landscapes of Domination: Living in and off the Forests in Eastern Finland. Teoksessa Jones, Michael – Olwig, Kenneth R. (toim.) *Nordic Landscapes. Region and Belonging on the Northern Edge of Europe*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 458–482.

Longman, Chia 2018: Women's Circles and the Rise of the New Feminine: Reclaiming Sisterhood, Spirituality, and Wellbeing. – *Religions* 9 (9), 1–17.

Low, Setha 2017: *Spatializing Culture. The Ethnography of Space and Place*. London: Routledge.

Lynch, Gordon 2007: *The New Spirituality. An Introduction to Progressive Belief in the Twenty-first Century*. London: I.B. Tauris.

Markula, Pirkko 2014: Reading Yoga: Changing Discourses of Postural Yoga on the Yoga Journal Covers. – *Communication & Sport* 2 (2), 143–171.

Massey, Doreen 2013 [1994]: *Space, Place and Gender*. Minneapolis: Wiley.

Mäkelä, Heidi Henriikka 2021: The Desired Darkness of the Ancient: Kalevalaicity, Medievalism, and Cultural Memory in the Books Niemi and Viiden meren kansa. – *Mirator* 21 (1), 24–49.

Newcombe, Suzanne 2009: The Development of modern yoga: A Survey of the field. – *Religion Compass* 3 (6), 986–1002.

Obertino, James 2006: Barbarians and Imperialism in Tacitus and The Lord of the Rings. – *Tolkien Studies* 3 (2006), 117–131.

Pesonen, Heikki ja Terhi Utriainen 2014: Finnish women sacralizing nature. Teoksessa Utriainen, Terhi – Salmesvuori, Päivi (toim.) *Finnish Women Making Religion. Between Ancestors and Angels*. New York: Palgrave Macmillan, 197–215.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Poutiainen, Ella 2019: Moninainen jooga? Joogan naisellisuus ja joogafeminismin saavutettavuus. – *Sukupuolentutkimus* 32 (2), 23–35.

Pulkkinen, Risto 2014: *Suomalainen kansanusko*. Helsinki: Gaudeamus.

Puustinen, Liina, Matti Rautaniemi ja Lauha Halonen 2013: Enemmän kuin liikuntaa. Jooga kaupallisessa mediakulttuurissa. – *Media & viestintä* 36 (2), 22–39.

Ramstedt, Tommy ja Terhi Utriainen 2017: Uushenkisyys. Teoksessa Illman, Ruth – Ketola, Kimmo – Latvio, Riitta – Sohlberg, Jussi (toim.) *Monien uskontojen ja katsomusten Suomi*. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus, 213–223.

Rautaniemi, Matti 2021: *Tiedonjanoinen joogi. Mistä joogassa on kyse*. Helsinki: Aula & Co.

Rigney, Ann 2004: Portable Monuments: Literature, Cultural Memory, and the Case of Jeanie Deans. – *Poetics Today* 25 (2), 361–396.

Rigney, Ann 2018: Remembrance as remaking: Memories of the nation revisited. – *Nations and Nationalism* 24 (2), 240–257.

Rinne, Jenni 2016a: *Searching for Authentic Living Through Native Faith. The* Maausk *movement in Estonia*. Huddinge: Södertörn University.

Rinne, Jenni 2016b: Luonnon pyhät paikat virolaisessa *maausk*-liikkeessä. – *Idäntutkimus* 2/2016, 15–26.

Saarikangas, Kirsi 2006: *Eletyt tilat ja sukupuoli. Asukkaiden ja ympäristön kulttuurisia kohtaamisia*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Siikala, Anna-Leena 1999 [1992]: *Suomalainen šamanismi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Siikala, Anna-Leena ja Jukka Siikala 2005: *Return to Culture. Oral Tradition and Society in the Southern Cook Islands*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.

Singleton, Mark 2013: Transnational Exchange and the Genesis of Modern Postural Yoga. Teoksessa Hauser, Beatrix (toim.) *Yoga. Traveling bodily practice in transcultural perspective*. Cham: Springer, 37–56.

Smith, Laurajane ja Gary Campbell 2017: "Nostalgia for the future": Memory, nostalgia and the politics of class. – *International Journal of Heritage Studies* 23 (7), 612–627.

Stark-Arola, Laura 2001: Vaginan tuntematon historia. Naisen seksuaalisuuden kuvat suomalaisessa suullisessa kansanperinteessä. – *Naistutkimus* 2/2001, 4–22.

Tacitus, Cornelius 2018 [98]: *Germania*. Suomentanut Tuomo Pekkala. Helsinki: Gaudeamus.

Tarkka, Lotte 2005: *Rajarahvaan laulu. Tutkimus Vuokkiniemen kalevalamittaisesta runokulttuurista 1821–1921*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Tarkka, Lotte, Eila Stepanova ja Heidi Haapoja-Mäkelä 2018: The *Kalevala*'s languages: receptions, myths, and ideologies. – *Journal of Finnish Studies* 21 (1&2), 15–45.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Taylor, Bron 2001a: Earth and nature-based spirituality (Part I): From deep ecology to radical environmentalism. – *Religion* 31 (2), 175–193.

Taylor, Bron 2001b: Earth and nature-based spirituality (Part II): From Earth First! and bioregionalism to scientific paganism and the New Age. – *Religion* 31 (3), 225–245.

Tilley, Christopher 2006: Introduction. Identity, place, landscape and heritage. – *Journal of Material Culture* 11 (1/2), 7–32.

Topelius, Zacharias 1981[1875]: *Maamme kirja*. Porvoo: WSOY.

Urban, Hugh B. 2006: *Magia Sexualis. Sex, Magic, and liberation in Modern Western Esotericism*. Berkeley: University of California Press.

Watts, Galen 2020. Making sense of the study of spirituality: late modernity on trial. – *Religion* 50 (4), 590–614.

Webb, Jennifer B., Erin R. Vinoski, Jan Warren-Findlow, Meagan P. Padro, Elizabeth N. Burris ja Elizabeth M. Suddreth 2016: Is the "Yoga Bod" the new skinny? A comparative content analysis of mainstream yoga lifestyle magazine covers. – *Body Image* 20, 87–98.

https://doi.org/10.21435/tl.279

https://doi.org/10.21435/tl.279

II
Performanssi ja tunne

https://doi.org/10.21435/tl.279

https://doi.org/10.21435/tl.279

Suomiräpin paikka, performanssi ja yhteisöt Olarissa

Annukka Saaristo
https://orcid.org/0000-0003-1227-2524

Punatiilitalot, kalliot, betoni ja lähiöpubit. Espoolainen Olari näyttää tyypilliseltä, hieman uinuvalta lähiökeskukselta. Opiskelija-asunnot, kaupungin kerrostalot ja rivitaloalueet vuorottelevat vihreiden puistojen ja koulun pihojen kanssa. S-marketin edessä seisoo ringissä nuoria kuluttamassa aikaa. Ehkä lähdetään ostarin taakse tai kuljetaan kallioille pussikaljalle. Sateen sattuessa parkkihalli ja ostarin väliköt antavat mukavasti suojaa. Koulujen pihoillakin löytyy tekemistä yöhön asti. Välillä aikuiset saapuvat häiritsemään nuorison elämää, mutta kaiken kaikkiaan lähiössä viihdytään pääosin sovussa. Olari sijaitsee Suomen väkiluvultaan toiseksi suurimmassa kaupungissa Espoossa. Maantieteellisesti Olari sijoittuu Matinkylän viereen, ja alueet hahmotetaan nykyään osin yhtenäisenä kaupunkikeskuksena. Tyypillisen lähiömaiseman lisäksi Olari on osa suomiräpin[1] historian muotoutumista sellaiseksi kuin se nykyisin ymmärretään.

Olarissa paikallisuus ja globaali musiikinlaji rap kohtaavat lähiön tapahtumissa ja paikan kuvauksissa, joissa kerrotaan paikallisista asioista kansainvälisiin kuvastoihin nojaten. Paikallisuudella ja räpillä on vahva yhteys niin Suomessa kuin muualla, sillä tietyn alueen edustamisella on räpissä pitkä historia. Paikallisuutta korostava kuvasto onkin yksi räpin olennaisimmista ja toistetuimmista aihepiireistä maasta riippumatta. Rap-artistit asemoituvat alueen tunteviksi ja siihen yhteenkuuluvuutta kokeviksi yhteisön jäseniksi. Räpin ympärille rakentuneet yhteisöt tunnistavat musiikinlajille ominaiset toimintatavat ja ilmaisukeinot, joista muun muassa paikallistuntemus sekä hiphop-kulttuurin[2] historiatuntemus rakentavat hiphopin omin termein käsitystä aitoudesta, jota

https://doi.org/10.21435/tl.279

voi tarkastella vernakulaarin auktoriteetin lähteenä. (mm. Westinen 2014; Forman 2002; vernakulaarista auktoriteetista katso tämän teoksen johdantoa.)

Räpin tekemiseen liittyvät tiiviisti ajatukset omaehtoisesta ja yhteisöllisestä musiikin tekemisestä (Sykäri ja muut 2019, 8). Alun perin Yhdysvalloissa muotoutunut rap valloitti Suomen 1980-luvulla, ja suomeksi tehdyn räpin suosio alkoi nousta 1990-luvun alussa (mm. Nieminen 2003, 169). Varsinaiseksi listamenestykseksi suomiräp nousi vuosituhannen vaihteessa, jolloin radiokanavat ottivat sen osaksi soittolistojaan. Kaiken aikaa osa räppäreistä teki kuitenkin musiikkia myyntilistojen ulkopuolella. (Rantakallio 2019, 80–82.) Lähiöistä ponnistavat nuoret, useimmiten miehet, kirjoittivat tarinoita esimerkiksi omasta yhteisöstään, haaveistaan ja kokemuksistaan (mm. Saaristo 2019; Strand 2007, 23).

Räpin kuuntelijat ympäri Suomen muodostivat käsityksiään eri alueista ja kaupungeista. Räppärit kertoivat haastatteluissa, kuinka tallenteet, ostetut tai kopioidut, kiersivät harrastajien piirissä ja niiden kautta eri lähiöiden tarinat kulkeutuivat ympäri Suomea. Pian lähiöiden ja kaupunkien nimet tulivat tutuiksi musiikin kautta. Itähelsinkiläisestä Roihuvuoresta tai espoolaisesta Olarista tuli mielikuvissa ikonisia lähiöitä, joiden musiikkia kuuntelivat räpistä kiinnostuneet ympäri maan (Kärjä 2019, 92). Internetin käytön arkipäiväistymisen kautta musiikki on levinnyt aina enenevässä määrin suoratoistopalveluiden ja eri sosiaalisten medioiden kautta. Potentiaalinen yleisö voi tutustua eri alueista tehdyn musiikin mielikuviin entistä nopeammin ja laajemmin, kun musiikki on vain muutaman klikkauksen päässä.

Käsittelen tässä luvussa suomiräpin paikan ja performanssin eli esityksen yhteyksiä olarilaiseen kotiseutuun. Globaalista näkökulmasta räpin ja laajemmin hiphopin sisällä paikalla on ollut suuri symbolinen merkitys. Yhdysvaltalaislähiöt, niiden moninainen todellisuus ja lähiöihin liittyvä valta-asetelmien epätasapaino ovat osaltaan muovanneet räpin paikkasuhteita. (Esim. Westinen ja Rantakallio 2019; Forman 2002, 6, 173–212.) Olarilaisen kotiseudun ilmentymät räpissä ovat yhteyksissä sekä paikallisiin

https://doi.org/10.21435/tl.279

että kansainvälisiin yhteisöihin ja paikkakeskusteluihin. Lähiöistä muotoutuukin performanssissa symboleja aluetietämyksen lisäksi esimerkiksi arvoille ja yhteisön sisällä syntyneelle huumorille (Saaristo 2019; Tervo 2012, 85–86).

Aineistonani on vuosina 2017 ja 2018 tekemäni kuuden olariräppärin haastattelut, joissa keskustelimme artistien kanssa niin Olariin, olarilaisuuteen kuin suomiräppiin liittyvistä teemoista. Lisäksi aineistonani on räppäreiden muita performansseja, kuten musiikkia ja videoita. Valitsin Olarin tutkimuskentäkseni muun muassa siksi, että olen itse työskennellyt Olarin alueella nuorisotyössä. Valitsin haastateltavani siten, että he edustavat olarilaista paikallisuutta ja ovat tunnettuja suomiräpin kentällä. (Saaristo 2019.)

Kotiseutu, paikka ja lähiö sosiaalisina ja symbolisina tiloina

Paikka käsitteenä voi viitata joko konkreettiseen, fyysiseen tilaan tai mielikuviin ja symbolisiin tiloihin. Paikalle voidaan antaa eri merkityksiä, jotka liittyvät esimerkiksi positiivisiin, negatiivisiin tai neutraaleina pidettäviin muistoihin, tapahtumiin ja kohtaamisiin. Paikka voi muodostua pelkistä mielikuvista, tai paikan hahmottamiseen voi liittyä vahvoja aistikokemuksia. (Esim. Riukulehto 2020, 13–15.)

Paikallisuuden ja paikan merkitykset eivät ole kiveen hakattuja, ja niiden kautta voidaan kertoa hyvinkin erilaisia elämäntarinoita (Bennett 2000, 2). Paikat, yhteisöt ja ajan kuluminen muodostavat monimutkaisia merkitysverkostoja, joita voi tarkastella kulttuurin eri tuotteiden ja yhteisöjen jäsenten kerronnan kautta. Aineistosta löytyykin usein yksilön ja paikan yhteyksiä, joita tutkija voi nostaa esiin (Whiteley 2004, 2–3).

Paikka, johon tunnemme vahvaa yhteenkuuluvuutta, voi tuntua kodilta. Puhuttaessa kotiseudusta taas viitataan usein sekä puhujan asumishistoriaan että tunnepohjaisiin muistoihin. Kotiseudun ajatus voi kantaa mukanaan esimerkiksi suvun moninaista historiaa,

https://doi.org/10.21435/tl.279

perinteitä, yhteenkuuluvuuden tunteita tai poliittisia vivahteita (mm. Riukulehto 2020, 17; Paasi 2017, 13, 20–21; Markkola, Snellman ja Östman 2014, 7–9.)

Tässä luvussa kotiseudulla tarkoitetaan yksilön ja yhteisöjen luomia merkityksiä tärkeäksi koetulle alueelle. Merkitykset voivat rakentua esimerkiksi paikassa vietetyn ajan, sosiaalisten verkostojen, yksilön historian tai paikkaan rakentuneen yhteenkuuluvuuden kautta (mm. Paasi 2017, 20–21). Kotiseutu herättää tunteen kuulumisesta johonkin tiettyyn ympäristöön, jota voi kutsua kodiksi (Riukulehto 2020, 18). Olariräpissä kotiseuduksi fokusoituu lähiö tai mielikuvat erilaisista lähiöistä. Lähiön paikkana voi ymmärtää tilaksi, jossa yksilö voi kokea olevansa osa suurempaa kokonaisuutta (Junnilainen 2019, 76–77, 120–159). Käsittelen lähiötä kaupungistuneena kotiseutuna lokaalien ja globaalien merkitysten risteyksessä.

Olen antanut haastateltavien itsensä määritellä kotiseudun ja sen merkitykset omassa kontekstissaan. Kotiseutu muotoutuikin tarkoittamaan paikkaa, jonne tuntee vahvaa kuulumisen tunnetta, jossa on itselle merkittäviä sosiaalisia suhteita ja johon liittyy vahvoja muistoja. Kaikilla oli erilaisia siteitä alueeseen eli Olariin ja moni haastateltavista kävi alueella vähintään kuukausittain, vaikkei välttämättä enää itse siellä asunut. Lähes jokaiselle haastateltavalle kotiseutu tarkoitti Olaria tai Espoota, joskin haastateltavien suhteen vahvuus alueeseen vaihteli yksilöstä riippuen. Kotiseutu rakentuu suhteessa alueeseen ja sen yhteisöihin ja näiden kautta haastateltavat saattoivat kokea ylpeyttä olarilaisuudesta. Kotiseutuylpeys ja -identiteetti taas kuuluvat performansseissa, joita räppärit esittävät.

Performanssin taika

Performanssin voi yksinkertaisimmillaan määritellä esitykseksi, jota seuraa yleisö. Esityksen ei tarvitse tapahtua teatterin näyttämöllä, eikä yleisön ole istuttava penkeissä esitystä katsellen. Performanssi onkin esiintymisen kautta tapahtuvaa viestintää ihmisten välillä,

https://doi.org/10.21435/tl.279

jossa välittyy erilaista tietoa, kuten arvoja ja tunteita. (Schechner 2004, 8; Bauman 1992, 41.)

Esityksessä sekä esittäjä että yleisö hahmottavat tilanteen olevan arjesta tai tavallisesta kanssakäymisestä poikkeava hetki. Tilannetta pohjustetaan kontekstista riippuen: esiintyjä pukee päälleen asun, laulaja lämmittelee ääntään, yleisö saapuu sille varattuun tilaan, haastattelija selventää haastateltavalle tilanteen kulkua ja aineiston käyttöä ja niin edelleen. Esityksen aikana osallistujat toimivat omien rooliensa mukaan ja esityksen logiikan mukaan. Performanssin aikana todellisuuden rajat voivat antaa periksi ja osallistujat uskovat esityksen sisällä tapahtuvan kerronnan todellisuuteen (mm. Siikala 2012, 96). Esityksen loputtua arki palaa osallistujien elämään. Tätä kaikkea voidaan tutkia performanssi- tai esitystutkimuksen kautta.

Esityksen erityislaatua ja sen kokonaisuutta hahmotellaan performanssitutkimuksen sisällä eri näkökulmin ja tavoin. John Miles Foley kuvaa esiintymisen kokonaisuutta käsitteellä esiintymisareena (*performance arena*), jonka sisällä tapahtuvat valinnat ovat uskottavia ja esityksen kannalta toimivia erityisesti siksi, että sekä esiintyjät että kuulijat tunnistavat esityksen osia ja viittauksia omien tietojensa pohjalta (Foley 1995, 8–9, 15–17, 79–81). Kyse on kulttuurisesta lukutaidosta tai kompetenssista, joka vaatii kontekstin vähintään osittaista hahmottamista (mm. Sykäri 2011, 62; Carlson 2006, 17, 118, 182).

Tässä luvussa performanssilla tarkoitetaan esiintymiseen liittyvää kokonaisuutta niin lavalla kuin haastattelutilanteissa. Tutkin räppäreitä heidän artistinimiensä kautta, sillä haastattelut koskivat kokonaisuutena olarilaisuuden tulkintoja eri areenoilla. Haastatteluissa keskustelimme esimerkiksi siitä, että osa räppäreistä esittää suurenneltua hahmoa, jolloin he tahallisesti testaavat hyvän maun rajoja (Saaristo 2019, 38). Lavalla esiintyessään tai musiikkia tehdessään räppäri voi hahmon kautta toimia merkittävissä määrin toisin kuin yksityishenkilönä arkielämässä. Esimerkiksi arjessa törkeänä pidettävät lausahdukset tai käytös toimivat esityksen sisällä hahmon hyödyksi. Mikäli kuulija ei tiedä esityksen toimivan jossain määrin

https://doi.org/10.21435/tl.279

hahmojen kautta, hän ei tavoita esityksen sisäistä logiikkaa. Tällöin eri esityksen osat, kuten sanoitukset ja videot, jäävät tulkinnaltaan vaillinaisiksi tai ne menettävät täysin tarkoitetun merkityksensä. (Esim. Tervo ja Ridanpää 2016, 624–626; Nieminen 2003, 168–169.)

Esiintyjien lisäksi performanssissa on siis läsnä vastaanottaja, yleisö tai haastattelija, joka tulkitsee esiintymistä omista lähtökohdistaan käsin. Performanssi on sekä yhteistyötä osallistujien välillä että esiintyjän tietoinen päätös kertoa aiheesta tietystä näkökulmasta (Carlson 2006, 76–77). Olariräpin performanssia voi avata Foleyn esiintymisareenan käsitteen kautta. Räpin intertekstuaalisuus ja alueen tarinat avautuvat niille, joilla on olarilaisesta arjesta välittynyttä tietoutta, joka on yhteydessä räpin kansainväliseen ja paikalliseen historiaan. Esimerkiksi törkeäksi mielletty kielenkäyttö on osa räpin totuttua kuvastoa, jota artistit käyttävät tarpeen mukaan luoden esitykselle uusia tulkintatasoja. Kuvastoa voidaan tilanteesta riippuen parodioida tai uusintaa. Räpin performanssi onkin syytä ymmärtää erityisesti omassa kontekstissaan: räppäri nostaa esityksessä valinnoillaan esiin niin omia kuin yhteisönsä arvoja ja tulkintoja käsitellystä teemasta (esim. Whiteley 2004, 7). Performanssi rakentuu myös aina osittain suhteessa kuulijaan. Yleisön käsitys kokonaisuudesta rakentuu yksilön ja yhteisön jo kumuloituneen tiedon ja tilanteen tulkinnan perusteella. (Esim. Henriksson 2015, 22, 64–68.) Teemoja tai esityksen osia ei lähdetä esityksen aikana lähtökohtaisesti arvottamaan, vaan yleisö pyrkii näkemään ja kuulemaan tilanteet niin kuin räppärit ovat ne tarkoittaneet.

Suomiräppiä Olarista

Haastatteluihin osallistuneet räppärit BJD, Tuomio & Kone, Jeijjo, Ässä sekä Edu Kehäkettunen ovat kaikki tunnettuja suomiräpin kentällä juuri olariräpin tekijöinä. He ovat aloittaneet räppäämisen jo nuorena, ja kaikki ovat sanoittaneet kappaleita jo ennen täysi-ikäisyyttä. Kaikille räpin tekemisen ytimessä on ollut hauskanpito

https://doi.org/10.21435/tl.279

oman yhteisön kanssa (Saaristo 2019, hauskanpidosta ks. Westinen 2014, 60–61).

Olarilaiset käyttävät räpin globaaleja teemoja osana omia esityksiään. Monet räppäreistä kertoivat kuunnelleensa nuorena yhdysvaltalaisia räppäreitä, joiden tyyli ja aiheet poikkesivat muusta musiikista, jota he olivat kuunnelleet. Ässä kuvaili ensimmäistä räpin kuuntelukertaansa jopa ”mystiseksi kokemukseksi”. Musiikinlaji vetosi nuoriin miehiin muun muassa aggressiivisen ulosantinsa ja vahvojen biittiensä takia. Myös oman nimen sekä alueen toistaminen jäivät nuorille mieleen. Kun BJD sai käyttöönsä biitteihin tarvittavan laitteiston, päätyivät nuoret nauhoittamaan musiikkia yhdessä ja erikseen. Ensin räpättiin englanniksi, mutta kieli vaihtui lopulta suomeen:

> Ässä: – – kyl se vaan tuntu nii mageelt et ois siistii vääntää räppiä ja sit sitä yritettiin niinku eka englanniks ja ei siin niiku pysty tuntojaan tulkitsee ja sitten viel, nuori poika puhu viel huonompaa englantii ku nykyään – –, se kuulosti tosi tyhmältä ja näin, – – sitte kumminki, Raimo teki erään laulun mikä sai mun silmät aukee, et mä niinku olin et ei perkele, tän voi tehä sittenki ehkä suomen kielellä ku niinku oli ollut Raptorit ja Pääkköset ja tämmöset nii lähinnä vitsisektorii ja sellasta et ei sil ollu räpin kaa muuta tekemistä ku se että ne räppäävät, nii, siitä se [suomen kielellä tekeminen] sit lähti niinku. (Haastattelu 4.)

Suomiräpin ensimmäiseen aaltoon kuuluneiden Pääkkösten ja Raptorin kritisointi johtuu tutkija ja professori Antti-Ville Kärjän (2011, 81–83) mukaan esimerkiksi mediakirjoittelusta, joka oli usein ylipäänsä melko kriittisiä räppiä kohtaan, sekä siitä, että molempien kappaleet olivat huumoripainotteisia. Huumoriin keskittyminen on nähty myös aitouden tai rehellisyyden vastakohtana, mikä on voinut vaikuttaa räpistä kiinnostuneiden ja sitä tekevien asenteisiin Suomessa. Raptorin ja Pääkkösten kokoonpanoissa vaikuttaneilla ei ollut yleisesti ottaen kovinkaan syviä siteitä Suomen hiphop-harrastajien kulttuuriin. (Rantakallio 2019, 79–80.) Ensimmäisen aallon tekijöiden vaikutus muihin räpistä kiinnostuneisiin oli joka

https://doi.org/10.21435/tl.279

tapauksessa niin suuri, että edelleen erotetaan toisistaan huumorirap ja huumorin käyttö suomiräpissä (Paleface 2011, 38). Huumorilla ja räpillä on kuitenkin ollut yhteytensä jo musiikinlajin alusta alkaen, ja myös olariräp sisältää paljon huumoria (mm. Chang 2005).

Olarilaisten räppäreiden tähän mennessä aktiivisin kausi sijoittuu räpin toiseen aaltoon. Aallon merkittävänä käännekohtana on pidetty useimmiten Fintelligensin vuonna 2000 julkaistua *Renesanssi*-albumia ja suomiräpin kuuntelun lisääntymistä 2000-luvun alussa. Räpin kentällä tapahtui monessa suunnassa samaan aikaan: suomiräp nousi soittolistoille ja kuului esimerkiksi nuorisolle suunnatuilla radiokanavilla, ja monet räppärit pääsivätkin tekemään musiikkia isojen levy-yhtiöiden huomassa. Samaan aikaan undergroundissa, eli listojen ulkopuolella, monet räppärit tekivät musiikkia omalla tavallaan ja erilaiselle kuuntelijakunnalle (mm. Mikkonen 2004; Paleface 2011).

Olarilaisten tekeminen oli yhteisöllistä ja perustui hauskanpitoon oman possen[3] kanssa. Omakustanteena tehdyt kappaleet kiersivät kädestä käteen ja pian olariräpin maine alkoi kasvaa. Nykyisin olarirap tunnetaan erityisesti kolmesta pääteemastaan: päihteistä, seksistä sekä kaiken yhteen sitovasta huumorista.

Päihteet, seksi ja huumori olariräpin esityksen ytimessä

Kysyessäni haastatteluissa mikä tekee olariräpistä olariräppiä, BJD vastasi:

> BJD: No kylhän siihen vähän kuulu tää aikanaan, et jos nyt lähettiin siitä et se nyt ei ollu välttämät hirveen niinku loppuun asti vietyy, et siin oli enemmän se tämmönen, fiilis ja se että porukka puhu niin kun aidosti tosta kuosittamisesta [vahvasta päihtymisestä tai pähdehakuisuudesta] ja päihteistä, – – tän tyyppisestä jutusta ja ilman että tosiaan niin kun, biitit oli vähän raffimpia kun mihin oli totuttu siihen aikaan – – (Haastattelu 1.)

”Aidosti puhumisella”, josta puhumalla olarilaiset rakentavat vernakulaaria auktoriteettia hiphopin sisällä, BJD viittaa olarilaiseen

https://doi.org/10.21435/tl.279

tapaan räpätä asioista kiertelemättä. Olariräp tunnetaan raflaavista sanoituksistaan ja hedonismistaan. Sanoituksissa korostuvat näennäisesti erityisesti miesten seksuaalisuus, hauskanpito ja päihteiden runsas käyttö (Saaristo 2019; Liesaho 2004, 138–139). BJD totesikin haastattelussa, että osa nuorista räppäreistä kertoi oman kaveriporukan elämästä kappaleissaan. Toisaalta olariräpin huumori perustuu absurdeille kärjistyksille ja ylilyönneille, joiden sananmukainen tulkinta olisi harhaanjohtavaa. Sanoitukset ovat tahallaan kouriintuntuvia ja rujoja. Niiden huumori voidaan johtaa osaltaan kehontoimintojen kautta rakentuvaan huumoriin (Henriksson 2015, 55).

Teemat olivat mukana performanssissa jo alusta alkaen. Varsinkin päihteet näkyvät olarilaisten sanoituksissa, kuten räppäri Edu Kehäkettunen kertoo:

> AS: Muistatsä mitä sisältöö niissä oli niis ekois mistä te räppäsitte?
> Edu Kehäkettunen: Siis todellaki, ostari iskee, ostari iskee, röökii hasaa ja bissee – – (Haastattelu 5.)

Monista haastatteluista kävi ilmi, että päihteet ja räpin tekeminen kuuluivat usein yhteen ja studiolla vietettiin aikaa päihtyneenä. Miehille päihteiden käyttö, erityisesti alkoholista juopuminen, onkin Suomessa nähty eräänlaisena siirtymäriittinä lapsuudesta aikuisuuteen (Apo 2001, 227–230). Nuorten ja nuorten aikuisten humalahakuisuus ja päihtymys eivät olleet poikkeuksia haastattelemieni räppäreiden ikätovereidenkaan joukossa (Härkönen ja muut 2017).

Olarilaisessa kerronnassa paikka ja päihteet näkyvät sanoituksissa, musiikkivideoilla ja puheessa. Esimerkiksi Jeijjon ja Nupin kappaleessa ”Säännöstely sikseen ft. Likanen Etelä (ADOD & MC Rambo) & BJD” vuodelta 2015 Jeijjo käsittelee oman osuutensa aikana päihteiden ja kotiseudun kokemusten merkitystä runollisella otteella:

> kelaa jos rakkaut ja viinaa ei ois
> oltas vaan pula-ajan Tarzaneit betoniviidakois

Aiemmin kappaleessa on jo puhuttu ”Kuutamolle menosta” ja ”Avaruudesta”, jotka molemmat ovat olarilaisia paikkoja. *Kuutamo* viittaa

https://doi.org/10.21435/tl.279

samannimiseen baariin ja *Avaruus* todennäköisesti Avaruuskatuun. Kuulijan huomio on siis kiinnitetty jo olarilaiseen maisemaan, jonne betoniviidakon symboliikka istuu hyvin. Vernakulaari määrittyy paikkojen nimeämisen kautta paikalliseksi ja luo tilaa mahdollisille kotiseututunteille. Kuulija voi tulkita esityksen kokonaisuuden olarilaiseksi mielenmaisemaksi, jossa pärjätäkseen rakkaus ja päihteidenkäyttö voivat olla elintärkeitä.

Päihtymiseen liittyvillä ja usein huumoria sisältävillä tarinoilla voidaan haastaa valtapositioita tai kertoa veijaritarinoita (Apo 2001, 286–287, 379). Huumorilla voidaan myös tavoitella sarkastista kerrontaa, lujittaa yhteisön sisällä toimivien ihmisten suhteita tai uudentaa yhteisön viestinnän normeja (mm. Kilpeläinen 2018, 80; Virtanen 2018, 249; Henriksson 2015, 22, 64–68). Olarilaisissa tarinoissa päihtymisen avulla illat ulkona ystävien kanssa muuttuvat sekä sankari- että antisankarikertomuksiksi. Päihteet eivät ole välttämättä esityksen tärkein osa, mutta ne usein kuljettavat tarinoita eteenpäin.

Sankarimainen ja huumorilla höystetty päihtymistarina löytyy MC Taakibörstan ja Tuomio & Koneen yhteiskappaleelta Koiratarha radalla (2003):

> Se oli viikonloppu ja raahasin muijan himaan ravintolasta
> ja aamul oli hampaanjäljet meisselis ja peffassa
> Se nainen oli joka asennos ihan vitun ygönen (Kuin ygönen?)
> kävi samaa balettikouluu ku Joonas Hytönen
> häkit on auki, ja koiratarha on taas radalla
> ja suuntana Jump Inn, Kerma, Loderi ja Manala
> ei millään pahalla, aivan turha mitään manailla
> ku Koiratarha on radalla ni naiset jaksaa ravailla
> [– –]

Viikonlopun viettoon liittyvät baarikierros ja naiset sekä ystävät, jotka käyttäytyvät kuin villiintyneet eläimet. Sanoituksissa vilahtelevat naapurikaupunki Helsingin ajassaan tärkeät juhlintapaikat, joissa nuoret miehet kertoman mukaan löytävät hyvää seuraa. Sanoituksista käy selkeästi ilmi, että baarista löytyneen naisen kanssa

https://doi.org/10.21435/tl.279

on harrastettu hyvää seksiä (”aamul oli hampaanjäljet meisselis ja peffassa”, ”Se nainen oli joka asennos ihan vitun ygönen”).

Päihtymys ei häiritse nuorten miesten menoa ja reissu saa aina uusia käänteitä kappaleen edetessä. Kertosäe vie kohti huoletonta alkuiltaa, jota eivät pienet kolarit haittaa:

> Koiratarha radalla lainatul Ladalla ilman korttii
> parin promillen heitois pumppaa karibian norttii
> kunnes Kettu ajo porttiin siis koiratarhan radotus on jykevää sorttii

Miesten ryhmäytyminen alkoholin avulla antaa miehille usein tilaa toistensa koskemiseen ja läheisyyteen (Apo 2001, 378). Nuorten miesten koheltaminen humalassa jatkuu läpi kappaleen, jonka aikana kehutaan omaa porukkaa ja nostetaan se kaikkein tärkeimmäksi elementiksi elämässä. Toisaalta illanvietto muotoutuu sanoitusten loppupuolella räpille ominaisen liioittelun kautta niin vaaralliseksi, että sitä verrataan jopa jalkaväkimiinaan. Porukan aiheuttama paheksunta toimii kappaleessa osaltaan miehiä lähentävänä tekijänä, ovathan he reissussa edustamassa yhtenä laumana. Päihteiden käyttö liitetään olennaisena osana olarilaiseen elämäntapaan ja tätä kautta räpin globaaleihin kiteymiin sekä ilonpidon elementtinä että vaaralliseksi tulkittuna käytöksenä.

Lopussa kappale kääntyy seuraavaan, juhlinnan jälkeiseen aamuun. Räpissä eräänlaisena järjen äänenä tai tasapainoa edustavana teemana käytetään usein puolisoa tai seurustelukumppania (esim. Massa 2016, 59–60):

> [– –]
> Pää pöntös, darra ja nainen tilittää
> ”Mitä sä yrität tälki kertaa vaimoltas pimittää?”
> No en mitään kulta, mä oon ollu niin helvetin kiltti.
> ”No kenen numero sul on huulipunal kädes vitun nilkki?”
> Mä sanoin et se oli frendi, se oli vitun paha virhe
> nainen soitti siihen numeroo, siel vastas joku Virve

Koiratarha radalla on hyvä esimerkki siitä, miten huumori, päihteet ja seksuaalisuus toimivat eräänlaisina voimavaroina, joista

https://doi.org/10.21435/tl.279

kerronta saa vauhtia. Esityksessä päihteet mahdollistavat miehen oman symbolisen tilan, jossa kaikki on mahdollista. Päihteidenkäyttöön liittyvät rajoittavat tahot, kuten valtio tai puoliso, joiden toimintaa vastaan kappaleiden tekstit usein argumentoivat. Kulttuurin- ja perinteentutkija Seppo Knuuttila on kansanhuumoria koskevassa tutkimuksessaan todennut, että groteski tai häpäisyyn perustuva komiikka liittyy valtasuhteisiin (1992, 268–269). Alisteinen vernakulaari muotoutuukin kappaleessa suhteessa valtaan, ja vastapuheen avulla toisaalta luodaan yhteisöllisyyttä oman yhteisön sisällä ja toisaalta nostetaan esiin yhteiskunnallisia ongelmia. Kadun äänenä pidetty rap voidaan nähdä eliitin vastakohdan, kansan, omana kulttuurina, jolloin erilaiset rajoja rikkovat tapahtumat performanssin sisällä voidaan tulkita vasta-argumenteiksi vallitsevan eliitin puhetta kohtaan. Rajojen rikkominen, seksuaalinen kompetenssi ja miesten välinen ystävyys luovat hyvää oloa, jota eivät edes seuraavan aamun tapahtumat ja arjen rajoitukset voi ottaa miehiltä pois. Koiratarha radalla -kappaleessa vernakulaari rakentuu sekä humalahakuisen juomisen kautta tapahtuvan sosiaalistumisen kautta miesyhteisöä tiivistäen että kotona odottavan auktoriteetin eli naisen reaktion kautta. Räppiä kuunteleva yleisö tunnistaa performanssin tasot ja ymmärtää niihin sisältyvän, liioitellun huumorin.

Päihteiden käyttöön liittyvien tarinoiden joukossa voi kuitenkin nähdä myös katumusta ja kritiikkiä. Tuomio & Koneen kappale Rankkitynnyri (2015) kuvaa viinanhajuista iltaa seuraavaa aamua ja siihen liittyviä ajatuksia:

> Eilisillan kuningas, mut nyt on rippeet enää jäljel.
> Tuntuu silt ku olis myyny sisuskalut Venäjälle
> ja viel sielun saatanalle, jo on aikoihin eletty
> kyl tietää et on jotai muut ku maitooki vedetty.
> Juomatyyli on suurpiirteinen ja mahtipontinen
> vaik kieltämättä vähän kuumottava tahti onki
> En vaa pysty hidastamaan, vaik olis nii kova krapula
> et bissee enemmän oikeesti kaipais ensiapua
> [– –]

https://doi.org/10.21435/tl.279

Rankkitynnyrin kertojahahmon voi tulkita toimineen saman suuntaisesti kuin Koiratarha radalla -kappaleen kertojien, ja tämän juhlinta on venynyt aamuyön tunteihin. Hahmo tunnistaa kyllä tekojensa seuraukset, muttei kykene itse muutokseen, vaikka krapula on iskenyt mitä kamalimmalla tavalla (”En vaa pysty hidastamaan, vaik olis nii kova krapula / et bissee enemmän oikeesti kaipais ensiapua”). Pohdinta kietoutuu vertailun (kuningas – rippeet enää jäljel, alkoholi – maito) lisäksi hyperbolille (”Tuntuu silt ku olis myyny sisuskalut Venäjälle / ja viel sielun saatanalle”, ”nii kova krapula / et bissee enemmän oikeesti kaipais ensiapua”). Humoristiset kielikuvat myös keventävät raskasta aihetta.

Olarilaisen räpin esityksen kokonaisuuksia ymmärtävät kuulijat voivat hahmottaa Rankkitynnyrin kaltaisessa kappaleessa sekä globaalin räpin yleisiä teemoja, olarilaisen räpin sisäisiä aiheita että suomalaisessa yhteiskunnassa käytäviä päihdekeskusteluja. Päihteidenkäytön osalta suomalainen keskustelu pyörii usein haittojen ehkäisemisessä. Kappaleet kuten Rankkitynnyri ja Koiratarha radalla voivat toimia keskustelua tukevina tai kritisoivina esityksinä. Rankkitynnyrissä hahmon viinanhimo on niin rajua, että vaikka tämä saattaakin tiedostaa alkoholinkäytöstä seuraavat ongelmat, seuraamukset suhteessa tarpeeseen ovat toissijaisia (Apo 2001, 293). Sanoitukset ja performanssi nostavatkin esiin päihteiden käytön moninaiset keskustelut ja näkökulmat, joista rakentuu esimerkiksi Rankkitynnyri-kappaleen temaattinen runko. On myös hyvä huomioida, että räppäreiden vanhetessa osan sanoitukset ovat muuttuneet kriittisemmiksi päihteidenkäyttöä kohtaan. Vernakulaari itseilmaisu muuttaakin muotoaan riippuen siitä, miten artisti asemoi itsensä suhteessa muihin: esityksissä esillä muuttuva yhteiskunnallinen tilanne ja esittävän artistin elämä vaikuttavat siihen, miten artisti valitsee argumenttinsa. Keski-ikäistyvä mies näkee päihteiden käytössä eri sävyjä kuin nuorempana. Vaikka vastakulttuurin ajatus on yhä läsnä, näkökulma laajenee kappaleessa tarkastelemaan päihteitä myös aiempaa kriittisemmin.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Olarilaisuus ottaa tilaa paikassa ja ajassa

Olarilaiset ovat ottaneet tilan haltuun myös muilla tavoin kuin musiikin kautta. Rullalautailu eli skeittaaminen oli tärkeä osa nuorten miesten ja paikan suhdetta. Kysyttäessä Olarin tärkeistä paikoista Edu Kehäkettunen kertoo alueen ja skeittaamisen suhteesta:

> Edu Kehäkettunen: [pohtii] no en mä tiedä onks Olaris mitään tärkeit paikkoi, siis mun mielest se on vaan niinku, et ku on Olarist niin on Olarist et silleen on niinku himas, tää koko alue on vaan tääl on kaikis paikois niin paljon muistoja pyöriny joka puolella et se on, joka kulma on jollain tavalla himaa. Eihän tää nyt loppupeleis, tai suomalaiseks lähiöks tää on viel aika iso mut silleen muuten miettii ni, ohan tää nyt aika pieni alue, et se on hyvin helposti rullalaudalla – – vedetty 15 minuutis ympäri et – – (Haastattelu 5.)

Tilan ja paikan merkitys tulee parhaiten esiin yhteisön ja toiminnallisen ympäristön risteämissä (Riukulehto 2020, 20). Skeittaaminen mahdollistaa osaltaan omaehtoisen kulkemisen alueella ja laajentaa yksilöiden toimintaympäristöä. Olari on Kehäkettusen mukaan tavanomainen mutta samaan aikaan kotoisaksi määrittyvä paikka, jonka eri kolkkiin liittyy muistoja. Kotiseutu tuleekin esiin juuri paikan ja muistojen yhteyksissä, sillä muistot luovat tunnesiteitä tiloihin ja paikkoihin (Riukulehto 2020, 18–20).

Räppärit ottivat tilaa haltuun Olarissa myös graffitien kautta. Pyysin haastattelujen aikana, että räppärit piirtäisivät oman versionsa alueesta ja sen tärkeistä paikoista. Samalla he kertoivat paikoista, muistoistaan ja Olariin liittyvistä tapahtumista. Monissa haastatteluissa tärkeiksi paikoiksi muodostuivat ostoskeskuksen lisäksi erilaiset kalliot ja muurit, joihin varsinkin nuoret miehet kävivät tekemässä taideteoksia. Eräs kallioista, Kobrakalliot, oli saanut nimensä kallioon maalatun kobran kuvasta. Haastattelussa Ässä kertoi hieman ohimennen maalanneensa aikoinaan itse pensseleillä ensimmäisen kobran. (Saaristo 2019, 64.)

Kobrakalliot ovat muiden epävirallisten paikkojen ohella tärkeitä monelle olarilaiselle. Kobrakallioille keräännytään viettämään

https://doi.org/10.21435/tl.279

aikaa erilaisissa yhteyksissä ja erilaisilla kokoonpanoilla. Erilaiset luontokohteet kauempana aikuisten tai muiden valittavien yksilöiden välittömästä läheisyydestä ovatkin olleet tärkeitä paikkoja yhteisöjen muodostumisen näkökulmasta. Kauempana ja hieman hankalammin saavutettavissa paikoissa nuorilla oli mahdollisuus luoda oma suhteensa alueeseen jopa sitä konkreettisesti maalaamalla, eikä graffiteja poistettu kallioiden tai raunioiden seinistä. Yhteisön omaa tilaa representoivat osaltaan myös musiikkivideoihin metsissä tai kallioilla kuvatut kohtaukset, joissa alkoholi maistuu ystävien kanssa, omassa rauhassa. Paikan ja yhteisön vuorovaikutus muodostaa kokemuksen, joka syventää kotiseutuun sitoutumista paikkaa konkreettisesti muokkaamalla (Riukulehto 2020, 17, 20; Tuominen 2019).

Toiminnan kautta räppärit saivat syvemmän kosketuksen alueen omistajuuteen ja muistot elävät paikkojen nimissä. Samalla he uudensivat hiphopin globaaleja esimerkkejä tilan haltuunotosta. Performanssissa kerronta uudentaa käsityksiä aitoudesta paikallisuuden ja globaalien yhtymäkohtien kautta (Westinen ja Rantakallio 2019, 127).

Esitetty kotiseutu lokaalin ja globaalin lähiön konteksteissa

Haastattelussa Jeijjo kuvaili olariräpin äänimaailmaa ”ysärijenkkiräpistä kumpuavaksi”, ”kikkailemattomaksi” ja ”hauskan humoristiset lyriikat” omaavaksi perusräpiksi (haastattelu 3). Jeijjon mainitsema 1990-luvun yhdysvaltalainen kehys viittaa olarilaisille erityisesti gangstaräpin genreen, joka nousi globaaliksi ilmiöksi 1980-luvun puolivälin jälkeen varsinkin N.W.A.:n *Straight Outta Compton* -albumin (1988) myötä. Gangstaräpille tunnusomaisia merkkejä ovat muun muassa hypermaskuliinisuus, väkivaltakuvasto, rahan ja varallisuuden korostaminen, päihteet sekä auktoriteettien, erityisesti poliisien, vastustaminen. (Esim. McCann 2017, 4.) Yhdysvalloissa räpin kokonaiskenttää koskevia keskusteluja käydään

https://doi.org/10.21435/tl.279

valta- ja oikeudenmukaisuusdiskursseista käsin, erityisesti rodullistettujen ihmisten näkökulmista (esim. Westinen ja Rantakallio 2019, 127–130; Forman 2002, 44; Rose 1994). Lähiöistä ja niiden välisistä eroista käytävät keskustelut Suomessa taas ovat liittyneet useimmiten asuinalueiden sosioekonomisiin eroihin ja erilaisiin valta-asetelmiin esimerkiksi kaupunkien sisällä (esim. Forss 2015, 354–359; Westinen 2012, 119–141; Vaattovaara 2012, 142–168).

Olariräpin teemat ovat monilta osin yhteneväiset gangstaräpin perusteemojen kanssa, vaikka haastatellut räppärit totesivatkin haastatteluissa, etteivät keskiluokkainen Olari tai olariräppäreiden lähtökohdat vastaa yhdysvaltalaisia lähiöitä ja sikäläisten räppäreiden tekemisen pakkoa. Räpille tärkeät historiatietoisuus ja kontekstien kunnioittaminen liittyvät räpissä ja laajemmin hiphopin sisällä aitouteen sekä sukupolvien ja tekijöiden väliseen kunnioitukseen (mm. Westinen ja Rantakallio 2019). Näistä syistä olariräpin teemat painottuvat esimerkiksi väkivallan sijaan muihin teemoihin, ja tekemisen motivaatio lähtee ensisijaisesti hauskanpidosta.

Tuntemalla räpin historiaa ja kunnioittamalla sen juuria räppäri sitoo esityksensä kokonaisuuden globaaliin jatkumoon. Olarilaisittain performanssin historiatietoisuus näkyy sanoituksissa esimerkiksi Reilukerhon kappaleessa O.L.A.R.I (2010) räppäri Koneen osuudessa:

> Se on Kone vanhast koulusta, ei puhuva vaan laulava
> kannustava mutta naurava
> koko matka studioon ja takas tyyssijasta
> ei tarvii olla kusi sukas suomiräpin tilasta.
> Tulee Olarista, kunnioittaa juuriaan
> ei oleellista vaik ois levymyynnit kuinka suuria
> tai vaikka miljoona luuria, latais sun soittoääntä
> Vittu Teosto saa kuorii nekin voitot päältä

Koneen käyttämä ”vanha koulukunta” on viittaus ensisijaisesti suomiräpin tekijyyteen ja siellä eläviin sukupolviin. Olarirap liitetään usein suomiräpin syntytarinan alkupuolelle ja suomenkielisen räpin muotoutumiseen. Vanhaksi koulukunnaksi (*old school*)

https://doi.org/10.21435/tl.279

kutsutaan myös yhdysvaltalaisia vanhempia räppäreitä ja vanhempaa räppiä. (Saaristo 2019, 21, 73.) Suomiräpin aitous on neuvoteltavissa aina kontekstisidonnaisesti (Westinen ja Rantakallio 2019, 125). Lisäämällä puhetta paikallisuudesta (”Tulee Olarista, kunnioittaa juuriaan”) Kone kommentoi kotiseutuaan suomiräpin yleisesti tunnettuna paikkana, joka levymyynneistä tai listasijoituksista huolimatta on aidon suomiräpin lähde (”ei tarvii olla kusi sukas suomiräpin tilasta”, ”ei oleellista vaik ois levymyynnit kuinka suuria”). Mainittu heitto suomiräpin tilasta on myös viittaus Fintelligens-kokoonpanon boustailuun[4] kappaleessa Kaikki tietää (2000):

Kaikki tietää! Iso-H:n ja Elastisen
Suomen hiphop oli pulas
Kaikki tietää ketkä pelasti sen
Kaikki tietää ketkä puskee douppii shittii
Kaikki tietää keiden joka träkki on saletti hitti

Fintelligensin lisäksi kohta viittaa myös suomiräpin toisen aallon ylikuumenemisen vaiheeseen, jonka aikana suomiräpin tuottaminen moninkertaistui vauhdilla. Tämä johti markkinoiden kyllästämiseen räpillä, eikä tilaa tekemiselle monien mielestä löytynyt. Ylikuumeneminen oli suurena syynä seuraavien vuosien hiljaisuuteen suomiräpin saralla. Listojen ulkopuolella tehtiin kuitenkin yhä räppiä ja tekijät pitivät skeneä tärkeänä. (mm. Rantakallio 2019, 82.) Kone ottaakin sanoilla kantaa autenttisuuden moniin merkityksiin, kuten paikallisuuteen, listamyynteihin sekä elämäkerrallisuuteen (Westinen ja Rantakallio 2019, 125–130). Argumentoimalla näillä tasoilla Kone legitimoi myös omaa vernakulaaria auktoriteettiaan suhteessa hiphop-kulttuuriin ja suomiräppiin.

Olarilainen kotiseutu muodostuu räppäreiden esityksissä sanoitusten lisäksi myös muussa toiminnassa. Monet musiikkivideot on kuvattu Olarissa ja lähialueilla, ja ne toistavat erityisesti yhdysvaltalaisen räpin muodostamia mielikuvia katujen ja yhteisöjen roolista räpissä. Monet videot sisältävät elementtejä tunnistettavista kaupunkimaisemista, kuten Olarissa ostarin ympäristöstä ja punatiilitaloista sekä räppäreiden posseista. Osittain kuvaaminen

https://doi.org/10.21435/tl.279

lähialueilla ja oman yhteisön kesken on budjettikysymys. Samalla kerrotaan kuitenkin tarinaa paikallisuudesta.

BJD:n kappale Ostarin takana (2013) yhdistää sekä sanat että kuvauspaikan paikallisuuden kiteymäksi. Kappaleen nimi viittaa tiettyyn paikkaan Kuitinmäen ostoskeskuksen takana, johon eri-ikäiset ihmiset kerääntyvät viettämään aikaa. Paikassa juodaan usein alkoholia säästä riippumatta, viihdytään ja tutustutaan muihin paikalle saapuneisiin. Kappaleen musiikkivideossa ostarin takana pyörähdetään useaan otteeseen, ja kuvissa avataan esimerkiksi kossupullo, räpätään ja vietetään aikaa. Sanat täydentävät visuaalista kerrontaa ja avaavat moninaisia merkityksiä, joita paikka kantaa:

> [– –]
> Ostarin takana, siel tytöt palelee ku BJD vaan rasvaa ihollensa valelee
> jannut pussikaljaa vetelee ku vettä taas satelee
> ohikulkijat kattelee, mummot kytille soittelee
> kesä tai talvi, ostarin takan tapahtuu, bisset pakastuu ja lähiön jannut rakastuu
> siel BJD:ki pakahtuu ku nuorii tyttöi lähestyy
> turha väheksyy, sehä on ryyppäämiseen paras syy
> mut älä oo mikään kyy mikä saalistaan väijyy
> tääl päin meno on sen verran häijyy et kunnioitus säilyy
> kuitenkin tosi olarilaiset ei mitään paskaa puhu
> rassaa puukkoo suhun iskee nyrkin vain suuhun
> nykyään nuoret ikäpolvet ottaa mestat haltuun
> muttei oo BJD:lkään jääny mikään ajatus vaan hautuu
> ostarii edelleen edustetaan ja saatetaan Olari uuteen nousuun
> siin voi joku paskoo housuun mut voit tulla tänne kouluun
> [– –]

Juomisen, rakastumisen ja sosiaalisten suhteiden hoitamisen lisäksi kappale puhuu paikan päällä tai alueella noudatettavasta käytöskoodistosta (”turha väheksyy, sehä on ryyppäämiseen paras syy / mut älä oo mikään kyy mikä saalistaan väijyy / tääl päin meno on sen verran häijyy et kunnioitus säilyy / kuitenkin tosi olarilaiset ei mitään paskaa puhu / rassaa puukkoo suhun iskee nyrkin vain suuhun”), paikan omistajuussuhteista (”nykyään nuoret ikäpolvet ottaa

https://doi.org/10.21435/tl.279

mestat haltuun") ja kotiseutuylpeydestä ("ostarii edelleen edustetaan ja saatetaan Olari uuteen nousuun"). Sanoitusten sisään on tuotu myös paikallista ristiriitaa eri yhteisöjen kesken ja osa alueen asukkaista siirretään sanoitusten kautta yhteisön moraalinvartijoiksi ("ohikulkijat kattelee, mummot kytille soittelee"). Vanhempien sukupolvien paheksunta on tuttu ja tehokas keino tehdä pesäeroa eri sukupolvien toimintatapojen välille yhteisesti jaetussa kaupunkitilassa. Maininta virkavallan kutsumisesta paikallisia kiistatilanteita selvittelemään lisää institutionaalisen ja vernakulaarin välistä eroa kuulijan mielikuvissa. Toisaalta oman alueen edustaminen ja sen uusi nousu räpin ja oleskelun kautta luovat omistajuutta ja yhteisöön kiinnittymisen mahdollisuuksia. BJD:n sanoitukset voidaankin nähdä tietoisena erottautumisena keskiluokkaisen olarilaisuuden esittämisestä globaalin, vastarintana tunnetun musiikinlajin vernakulaarille ominaisin keinoin. (Vernakulaarin ilmaisun keinoista ks. esim. Koski ja Turtiainen 2020, 90; Howard 2008, 493.) Sanoitukset luovat myös tilaa muodostaa uudenlaista olarilaisuuden mielikuvaa yhteisöjen sisällä ja niiden ulkopuolella, ohi instituutioiden virallisen viestinnän. Esitysareenalla paikasta ostarin takana muotoutuukin aidon ja "todellisen" Olarin symboli, jossa sukupolvien ketju toimii suurimmaksi osin sulassa sovussa. Räpin avulla historia kohtaa nykyisyyden ja lokaali kohtaa globaalit mielikuvat.

Kotiseudun paikallistarinoita

Räpin avulla kerrotaan tarinoita muun muassa arjesta, toiveista ja kuulumisesta johonkin. Paikkakokemukset ovat usein sosiaalisiin tapahtumiin ja yhteisöihin kiinnittyviä (Riukulehto 2017, 40–41). BJD kertoi haastattelun aikana, että nuorena Olari tarjosi nuorille kaiken tarvittavan kaupasta sosiaalisiin suhteisiin. Sanoitukset oli luontevaa rakentaa omien ja yhteisössä toimivien ihmisten kokemuksille (haastattelu 1).

Haastatteluissa kotiseudun kokemukset ja paikkaan kiinnittyminen korostuivat erityisesti räppäri Ässän kohdalla. Ässä on näkyvä

https://doi.org/10.21435/tl.279

hahmo niin olariräpin videoilla kuin kotiseutunsa kaduilla, ja suuri osa alueen asukkaista tunnistaa kokemukseni mukaan Ässän eri yhteyksistä. Ässän kotiseutuidentiteetti oli niin vahva, että hän jopa esitteli itsensä haastattelun alkaessa alueen ja maineensa kautta:

> AS: – – kerro ensin, kuka sä oot ja mitä sä teet.
> Ässä: No, mä oon tota, Timppa, ja mut tunnetaan myös nimellä Ässä, millä nimellä mä – – teen räppiä ja, toki mä oon tehny myöskin sellai muillakin nimellä mut Ässänä tunnetaan ja oon tällanen olarilainen tota, vaikka itse sanonki niin paikallinen legenda mut niinku, jotkut voi ehkä sanoo et paikallinen kylähullukin – – (Haastattelu 4.)

Heti haastattelun alussa Ässä sitoo identiteettinsä Olariin asemoiden itsensä olennaisesti paikkaan ja mielenmaisemaan olariräpille ominaisen huumorin kautta. Samalla kerronta seuraa globaaleja hiphopin perinteitä positioimalla Ässän hahmoksi, jonka koko kylä tuntee. Omaksi alueeksi ja yhteisöksi muodostuu Olari, jossa tapaaminen kadulla on arkista ja tuttua.

Haastattelun aikana tuli myös ilmi, että Ässällä on Olari-tatuointi ja hän on nimennyt lapsensa alueen mukaan. Poikkeuksellisen vahva kotiseutuidentiteetti liittynee paitsi räppärin omaan historiaan alueella myös hänen sukunsa historiaan, sillä Olarin tunnistettavimman elementin, punatiilitalot, oli rakentanut Ässän kertoman mukaan hänen ukkinsa rakennusyritys (Saaristo 2019, 68). Ässä kertoo, ettei hänellä ollut kävin läheinen suhde ukkiinsa, mutta kuvaavinta Ässän kotiseutuun kiinnittymisen ja sukupolvien ketjun risteymässä oli lause, jolla Ässä päätti sukuaan koskevan keskustelun:

> Ässä: Se [ukki] rakens mulle pitäjän, näin mä sen näen. (Haastattelu 4.)

Paikallisuuden, seksuaalisuuden ja huumorin liitto taas näkyy erityisesti Edu Kehäkettusen laajassa performanssissa. Räppäri totesi haastattelussa, että Edu Kehäkettunen on taiteilijanimi, jonka ”nimis voi tehä kaikkee ihan paskaa ja sit silleen [– –] voi ite olla silleen et en ollu minä” (haastattelu 5). Edu Kehäkettusen ja artistin muiden

https://doi.org/10.21435/tl.279

identiteettien väliin ei siis voi vetää suoraan yhtäläisyysmerkkejä. Kehäkettunen onkin ensisijaisesti rooli, jonka kautta erilaiset kotiseudun ilmentymät näkyvät esityksessä. Räppärin sanoituksissa on runsaasti groteskeja ilmauksia ja puhetta seksistä. Musiikkivideot taas antavat Edu Kehäkettusesta kuvan jopa hellyttävänä mammanpoikana, joka ennemminkin haaveilee naisen kohtaamisesta kuin varsinaisesti pääsee heidän kanssaan kontaktiin.

Edu Kehäkettusen ja Stigg Dogin yhteisessä kappaleessa ”Saanks mä murista sun muffinsiin” (2008) Edu räppää seksistä, mutta lisää sanoituksiin myös olariviittauksia:

> Saaks mä murista sun muffinssii,
> saaks mä põristä sun poslariin, beibi?
> Mä en haluu viedä sua viihtymään
> mihinkään ostariin, beibi.
> Siispä suosin että suuntaamme
> Edun Olarin ghettokoppiin, beibi.
> Siellä tutustutan sut spliffinpolttoon
> ja hyvään poppiin, beibi
> Saaks mä murista sun muffinssii,
> saaks mä hyökkää sun kannuihin kii?
> Oi beibi, osaan olla kiltti niin
> joskus jopa pitää lärvinki kii

Ostarin mainitsemalla Edu Kehäkettunen liittää paikan konkretiaan ja olariräpin avainpaikkoihin. Ostaria suorempi viittaus löytyy ”Edun Olarin ghettokopista”, jonne mies toivoo naisen mukaansa. Sanoitusten kautta esiintymisareenalla aktivoituvat niin olarilainen kotiseutu, yhdysvaltalainen keskustelu paikallisista lähiöistä kuin räpille ominaiset teemat. Miehen suunnitelmat seksistä ovat ajalleen, eli 2000-luvun alkupuolelle, ominaisia räpin narratiiveja ja yleisiä aiheita juuri Kehäkettusen ja Stigg Dogin esityksissä. Kehäkettunen sitoo seksin ja seksuaalisuuden kuitenkin usein juuri olarilaiseen kontekstiin, mikä tekee siitä mielenkiintoista myös kotiseudun esittämisen näkökulmasta.

Paikallisuuden kerronta kiteytyy myös hyvin paikallistarinoihin, joita räppärit uudentavat kukin tavallaan sanoituksissaan.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Työskentelin 2010-luvulla useita vuosia Olarin alueella nuorisotyönohjaajana, joten alue ja sen tarinat tulivat itselleni tutuiksi. Paikallistarinoista mieleeni jäi erityisesti tarina ostarin joulukuusesta, jonka kuulin ensimmäisen kerran joulun alla silloiselta esimieheltäni. Kuitinmäen ostoskeskuksen ja sitä kautta alueen perinteisiin kuului korkea joulukuusi, joka seisoi joulun alla ostoskeskuksen keskellä sijaitsevan parkkipaikan nurkalla. Kuusen jouluvalot sytytettiin yhteisessä tapahtumassa, jossa alueen toimijat olivat vahvasti mukana. Kuusen merkitys alueen eri yhteisölle oli siis tärkeä ja tapahtumaan osallistui vuosittain moninainen joukko paikallisia.

Eräänä yönä joku oli kuitenkin saanut idean kaataa joulukuusi. Aamulla kuusi löytyikin kaadettuna, parkkipaikalla olleiden autojen päältä. Kertojasta riippuen tarina saa erilaisia piirteitä aina kauhistelusta veijaritarinan sävyihin. Olarilaisen räpin versio tarinasta löytyy esimerkiksi Jeijjon ja Nupin (feat. Raimo) kappaleesta Suvereeni elämänhallitsija (2014), jossa hahmot listaavat erilaisia elämänohjeita avuksi muille:

> Ei kantsi ottaa himaan joka ikist tuheroo,
> poista kännykäst sun anopin numero.
> Ja hmm mitä viel tost tulee mieleen niin
> älä pysäköi ostarin kuusen viereen

Kappaleessa aktivoituvat kotiseutuun liittyvän tuntemuksen, huumorin sekä räpin perusteemat viestimään paikan, yhteisöjen ja tiedon yhteydestä. Paikat, niihin liittyvät tarinat ja yhteisön jäsenten kokemukset kietoutuvatkin luontevaksi osaksi suomiräpin kotiseudun kerrontaa. (Saaristo 2019, 69–70.)

Toinen kotiseutuun liittyvä tarina on Olarin humoristissävytteinen syntykertomus, johon räppärit Tuomio ja Kone liittävät sekä Olarin erityisyyden underground-ilmiöiden hautomona että suomalaisten heimojen keskustelut:

> AS: Mistä te luulette et se johtuu et tääl voi tehdä tälläsii juttuja, et ne marginaali-ilmiöt saa tääl tuulta ja niinku taiteelliset tietyllä tapaa tollaset...

https://doi.org/10.21435/tl.279

> Tuomio: – – tääl o niin hörhöö jengii, eiks tääl asu pelkkii savolaisten jälkeläisii?
> Kone: Onks tänne muuttanu jotenki [vastaa Tuomion kommenttiin] no ei kyl ainakaa itse!
> Tuomio: Siis mä aina kerron kerron kaikille jotka kysyy Olarista et ni tää on niinku tääl vaa [19]70-luvul rakennettiin ja sit tääl tänne muutti kaikki vaan Savosta [kaikki nauravat]
> Kone: Ei se ainakaan mun kohdal pidä paikkaansa. Kainuu, Karjalan kannas!
> Tuomio: Mut siis täähän kuulemma nii, ja siis Kone on kyl sitä mieltä et mul on niinku faktat ihan pielessä, mut niinku näin mä näitä ite oon ajatellu [naurua]
> Kone: Se yks yks teoria on et se Ruduksen betonitehdas päästi tonne juomaveteen jotain ja se on vaikuttanu sit tähän niinku sykkeeseen ja kaikkeen jollain taval… [naurua]

Tutkimuksen kehystäminen juuri kotiseutuun on voinut vaikuttaa keskustelun sisältöön ja pohdintoihin suomalaisuuden kiteymistä. Klisee savolaisten kierosta huumorintajusta tarjoutuu joka tapauksessa olarilaisen huumorin mahdolliseksi lähteeksi, mitä Kone haastaa oman sukunsa karjalaisten juurien tietämyksellä. Alueella aiemmin sijainnut betonitehdas taas on muokannut maisemaa esimerkiksi paikallisille tutun mäenlaskukumpareen kautta. Betonitehtaan ja juomaveden yhteys vie kerrontaa humoristisen ja modernin alkumyytin suuntaan. Sarjakuvasankareiden syntytarinoiden tapaan olarilaiset ovat ikään kuin vahingossa saaneet normaalista poikkeavia voimia alueella tapahtuneen, kuvitteellisen juomaveden saastumisen myötä. Kuvitteellinen ja arjen Olari kohtaavat populaarikulttuurin viitteet, suomalaisuuden rakentumisen ja olarilaisen huumorintajun räppäreiden puheen performanssissa. Kerronta muodostaa yhteisiä paikallisuuden symboleja, joista muodostuu kotiseudun kokemus esityksen sisällä (Saaristo 2019; Riukulehto 2020, 19). Viljelemällä erilaisia viitteitä eri puolilta globaalia ja lokaalia kulttuuriperintöä räppärit kutsuvat kuulijan esiintymisareenalle, jossa avautuu monipuolinen ja -tasoinen, olarilaisille ominainen huumorin kokonaisuus.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lopuksi

Räppäreiden Olari rakentui tutkimuksessa kerronnan, ajan, paikan ja yhteisöjen kautta kuvaamaan esityksen kautta tulkittua kotiseutua. Tärkeää on kuitenkin huomioida, että räppäreiden käsitykset ja mielikuvat eivät ole kaikkien aluetta kohtaan kiintymystä osoittavien allekirjoittamia kotiseudun tulkintoja. Käsityksiä ja tulkintoja ohjaavat monet tekijät aina yksilön valinnoista, kokemuksista ja suvun historiasta alkaen. Esitys vaatii kuitenkin onnistuakseen jonkinlaisia yhteisiä kiinnittymisen kohtia, joita löytyy räpin kohdalla esimerkiksi globaalin hiphop-kulttuurin tuntemisesta ja kunnioittamisesta. Paikallisuus olariräpissä kietoutuukin jatkuvasti sekä paikalliseen että kansainväliseen kotiseutuun, lähiöihin ja niiden ympärillä tapahtuviin keskusteluihin. Musiikin kautta tulevat näkyviksi myös kotiseutuun liitetyt toiveet ja mielikuvitukselliset kertomukset. Vaikka kappaleilla onkin perustansa paikassa ja ajassa, ne kasvavat kuulijoiden ja esittäjien vuorovaikutuksessa symbolisiksi tiloiksi ja merkitysketjuiksi, jotka saavat tulkittavan muodon esityksen kautta. Olariräpillä kerrotaankin yhä uudelleen, keitä olemme, mihin kuulumme ja millä perusteella.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 Seuraan Venla Sykärin artikkelissa ”Sitä kylvät, mitä niität. Suomenkielinen improvisoitu rap ja komposition strategiat” mukaisia taivutuksia sanasta *rap*. Sykärin mukaan *rap* perusmuodossa on yleistynyt suomen kielessä tarkoittamaan musiikinlajia, mutta Sykärin tapaan käytän sanan taivutusmuodoista sen ääntöasua vastaavia muotoja *räpin*, *räppiä*. (2014, 1.)

2 Hiphopin neljä peruselementtiä ovat rap, DJ-toiminta, breikkaus eli breakdance sekä graffitien maalaaminen (mm. Sykäri ja muut 2019, 7).

3 *Posse* tarkoittaa hiphopin sisällä omaa porukkaa tai ryhmää. Toinen nimitys possen kaltaiselle pienelle ryhmälle on englannista lainattu *crew* (esim. Sykäri ja muut 2019, 12; Kärjä 2019, 92).

4 *Boustaus* tarkoittaa itsensä kehumista. Sen vastaparina pidetään *dissausta*, eli toisen räppärin tai possen kritisoimista tai panettelua (mm. Sykäri 2019: 56; 62, 73).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Aineistolähteet

Haastattelut

Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran arkisto

Perinteen ja nykykulttuurin kokoelma

Haastattelu 1. BJD 7.6.2017 Espoo. Haastattelija Annukka Saaristo.

Haastattelu 2. Tuomio ja Kone 12.6.2017 Espoo. Haastattelija Annukka Saaristo.

Haastattelu 3. Jeijjo 10.7.2017 Helsinki. Haastattelija Annukka Saaristo.

Haastattelu 4. Ässä 25.7.2017 Espoo. Haastattelija Annukka Saaristo.

Haastattelu 5. Edu Kehäkettunen 29.1.2018. Puhelinhaastattelu.

Musiikki

BJD 2013. Ostarin takana. BjD. Albumilla *Kasvatustieteen lyhyt oppimäärä*. Espoo: Olari 21 musiikki.

Edu Kehäkettunen ja Stigg Dog 2008. Saaks mä murista sun muffinssiin. Albumilla *Hyvän olon konsultit*. Helsinki. Monsp Records Oy.

Elastinen ja Iso H 2000. Kaikki tietää [Esittänyt Fintelligens]. Albumilla *Renesanssi*. Helsinki: Sony Music Entertainment (Finland).

Jeijjo ja Nupi, Raimo 2014. Suvereeni elämänhallitsija feat. Raimo. Albumilla *NeO Olarista*. Helsinki: 3rd Rail Music.

Jeijjo ja Nupi, BJD, ADOD ja MC Rambo 2015. *Säännöstely sikseen* [Esittänyt Jeijjo & Nupi (feat. Likanen Etelä (ADOD & MC Rambo) & BJD]. Helsinki: Monsp Records Oy.

Tuomio ja Kone, Edu Kehäkettunen, Davo ja Setä Koponen 2003. Koiratarha radalla [Esittänyt Tuomio & Kone ja MC Taakibörsta]. Albumilla *Tuomio & Kone*. Omakustanne.

Tuomio, Kone ja Setä Koponen 2010. O.L.A.R.I. [Esittänyt Reilukerho]. Albumilla *Monelt ne tulee II (mixtape)*. Helsinki: 3rd Rail Music.

Tuomio ja Kone 2015. Rankkitynnyri. Albumilla *Rokkaa*. Helsinki: 3rd Rail Music.

Kirjallisuus

Apo, Satu 2001: *Viinan voima. Näkökulmia suomalaisten kansanomaiseen alkoholiajatteluun ja -kulttuuriin*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Bauman, Richard 1992: Performance. Teoksessa Bauman, Richard (toim.) *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments. A Communications-centered Handbook*. Oxford: Oxford University Press, 41–49.

Bennett, Andy 2000: *Popular Music and Youth Culture. Music, Identity and Place*. New York: Macmillan Press.

Carlson, Marvin 2006: *Esitys ja performanssi. Kriittinen johdatus*. Helsinki: Like.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Chang, Jeff 2005: *Can't stop won't stop. Hiphopsukupolven historia*. Helsinki: Like.

Foley, John Miles 1995: *The Singer of Tales in Performance*. Bloomington: Indiana University Press.

Forman, Murray 2002: *The 'Hood Comes First. Race, Space, and Place in Rap and Hip-Hop*. Middletown: Wesleyan University Press.

Forss, Timo Kalevi 2015: *Toverit herätkää. Poliittinen laululiike Suomessa*. Helsinki: Into kustannus.

Henriksson, Laura 2015: *Laulettu huumori ja kritiikki J. Alfred Tannerin, Matti Jurvan, Reino Helismaan, Juha Vainion ja Veikko Lavin kuplettiäänitteillä*. Turku: Suomen musiikkitieteellinen seura.

Howard, Robert Glenn 2008: "The Vernacular Web of Participatory Media". – *Critical Studies in Media Communication* 25 (5), 490–513.

Härkönen, Janne, Jenni Savonen, Esa Virtala ja Pia Mäkelä 2017: *Suomalaisten alkoholinkäyttötavat 1968–2016. Juomatapatutkimuksen tuloksia*. Raportti 3/2017. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Junnilainen, Lotta 2019: *Lähiökylä. Tutkimus yhteisöllisyydestä ja eriarvoisuudesta*. Tampere: Vastapaino.

Kilpeläinen, Ida 2018: *Gettolarppausta ja jätkäporukoita. Maskuliinisuuksien representaatioita suomalaisen rapin kansitaiteessa*. Taidehistorian pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018052524637.

Knuuttila, Seppo 1992: *Kansanhuumorin mieli. Kaskut maailmankuvan aineksena*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Koski, Kaarina ja Riikka Turtiainen 2020: Vernakulaari verkossa. Vertaisuuden ilmaisemisen digitaaliset ulottuvuudet. – *Elore* 27 (1), 85–107. https://doi.org/10.30666/elore.88834.

Kärjä, Antti-Ville 2011: Ridiculing rap, funlandizing Finns? Humour and parody as strategies of securing the ethnic other in popular music. Teoksessa Toynbee, Jason – Dueck, Byron (toim.) *Migrating music*. London: Routledge, 78–91.

Kärjä, Antti-Ville 2019: Suomiräppiä ennen suomiräppiä: suomalainen rap ja historian poliittisuus. Teoksessa Sykäri, Venla – Rantakallio, Inka – Westinen, Elina – Cvetanović, Dragana (toim.) *Hiphop Suomessa. Puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 89–123.

Liesaho, Jan 2004: Tiedettä, taidetta ja satuja – Lähiö suomalaisessa rapmusiikissa. Teoksessa Paju, Petri (toim.) *Samaan aikaan toisaalla... Nuoret, alueellisuus ja hyvinvointi*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 132–143.

Markkola, Pirjo, Hanna Snellman ja Ann-Catrin Östman 2014: Yhteisöä purkamassa. Teoksessa Markkola, Pirkko – Snellman, Hanna – Östman, Ann-Carin (toim.) *Kotiseutu ja kansakunta. Miten suomalaista historiaa on rakennettu*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 7–21.

Massa, Silja 2016: *Vaimomatskua vai ei? Sukupuolidiskurssit ja naisista puhuminen 2000-luvun suomirap-lyriikoissa*. Suomen kielen pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201603031248.

https://doi.org/10.21435/tl.279

McCann, Bryan J. 2017: *The Mark of Criminality: Rhetoric, Race, and Gangsta Rap in the War-on-Crime Era*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.

Mikkonen, Jani 2004: *Riimi riimistä. Suomalaisen hiphopmusiikin nousu ja uho*. Helsinki: Otava.

Nieminen, Matti 2003: Ei ghettoja, ei ees kunnon katuja. Hiphop suomalaisessa kontekstissa. Teoksessa Saaristo, Kimmo (toim.) *Hyvää pahaa rock 'n' roll. Sosiologisia kirjoituksia rockista ja rockkulttuurista*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 168–190.

Paasi, Anssi 2017: Alueiden ja paikkojen historia ja identiteetti. – *Kotiseutu 2017* (toim. Riitta Vanhatalo), 9–24.

Paleface 2011: *Rappiotaidetta: Suomiräpin tekijät*. Helsinki: Like.

Rantakallio, Inka 2019: *New spirituality, atheism, and authenticity in Finnish underground rap*. Turku: Turun yliopisto.

Riukulehto, Sulevi 2017: Kotiseudun käsite ja kotiseutututkimuksen perintö Suomessa. – *Kotiseutu 2017* (toim. Riitta Vanhatalo), 25–47.

Riukulehto, Sulevi 2020: Kotiseutukokemus verkossa. Teoksessa Riukulehto, Sulevi – Haasio, Ari (toim.) *Virtuaalinen kotiseutu*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 12–37.

Rose, Tricia 1994: *Black noise. Rap music and black culture in contemporary America*. Hanover: Wesleyan University Press.

Saaristo, Annukka 2019: *"Lähiöpiknikille ostarin vieree". Suomiräppäreiden kotiseutuidentiteettejä Espoon Olarista*. Folkloristiikan pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201909113476.

Schechner, Richard 2004: Performance studies: the broad spectrum approach. Teoksessa Bial, Henry (toim.) *The Performance Studies Reader*. London: Routledge, 7–9.

Siikala, Anna-Leena 2012: *Itämerensuomalaisten mytologia*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Strand, Heini 2007: *Rollon kollit. Maskuliinen ja paikallinen identiteetti Tulenkantajien sanoituksissa*. Suomen kirjallisuuden pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto. https://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-17599.

Sykäri, Venla 2011: *Words as Events. Cretan Mantinádes in Performance and Composition*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Sykäri, Venla 2014: Sitä kylvät mitä niität. Suomenkielinen improvisoitu rap ja komposition strategiat. – *Elore* 21 (2), 1–39. https://doi.org/10.30666/elore.79150.

Sykäri, Venla 2019: Freestyle osana suomalaista hiphop-kenttää: improvisoinnin taito, vaikutteet ja kehitys. Teoksessa Sykäri, Venla – Rantakallio, Inka – Westinen, Elina – Cvetanović, Dragana (toim.) *Hiphop Suomessa. Puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 50–85.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Sykäri, Venla, Inka Rantakallio, Elina Westinen ja Dragana Cvetanović, 2019: Johdanto: Hiphop Suomessa 35 vuotta. Teoksessa Sykäri, Venla – Rantakallio, Inka – Westinen, Elina – Cvetanović, Dragana (toim.) *Hiphop Suomessa. Puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 7–32.

Tervo, Mervi 2012: Tilat ja paikat suomalaisissa räp-musiikkivideoissa. – *Alue ja ympäristö* 41 (2), 81–94.

Tervo, Mervi ja Juha Ridanpää 2016: Humor and Parody in Finnish Rap Music Videos. – *European Journal of Cultural Studies* 19 (6), 616–636.

Tuominen, Tatu 2019: Silmät, jotka näkevät vain nimiä. Teoksessa Sykäri, Venla – Rantakallio, Inka – Westinen, Elina – Cvetanović, Dragana (toim.) *Hiphop Suomessa. Puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 35–40.

Vaattovaara, Tiina 2012: Lapin gangstat. Hiphop-harrastuksen vaikutus lappilaisen miehen kulttuuri-identiteettiin. Teoksessa Salasuo, Mikko – Komonen, Pauli – Poikolainen, Janne (toim.) *Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 142–168.

Virtanen, Ira 2018: Nuorten miesten haavoittuvaisuus ja tuki ystävyyssuhteissa. Teoksessa Kivijärvi, Antti – Huuki, Tuija – Lunabba, Harry (toim.) *Poikatutkimus*. Tampere: Vastapaino, 239–260.

Westinen, Elina 2012: Bättre folk – Kriittinen sosiolingvistinen kommentti suomalaisessa rap-musiikissa. Teoksessa Salasuo, Mikko – Komonen, Pauli – Poikolainen, Janne (toim.) *Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 119–141.

Westinen, Elina 2014: *The Discursive Construction of Authenticity. Resources, Scales and Polycentricity in Finnish Hip Hop Culture*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Westinen, Elina ja Inka Rantakallio 2019: ”Keep it real”. Rap-artistien näkemyksiä autenttisuudesta. Teoksessa Sykäri, Venla – Rantakallio, Inka – Westinen, Elina – Cvetanović, Dragana (toim.) *Hiphop Suomessa. Puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 124–149.

Whiteley, Sheila 2004: Introduction. Teoksessa Whiteley, Sheila – Bennett, Andy – Hawkins, Stan (toim.) *Music, Space and Place. Popular Music and Cultural Identity*. Burlington: Ashgate, 1–2.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Stand up -komiikka ja kiusallinen yhteys

Antti Lindfors
https://orcid.org/0000-0002-9681-8047

> Fathi Ahmed: Kaikki on niin vitun *awkward*. Tietsä kuin *awkward* on seisoo… niinku stand up -lavalla? Jonku mikrofonin kanssa? Jos et sä heitä vitsii siin tilanteessa, se on tosi outo tilanne.
> Ville Kormilainen: Niin on. Sillon sä kuolet. [naurua]
> Fathi Ahmed: Niin [naurua], sillon sä kuolet – sillon *kaikki* ne kuolee.
> Ville Kormilainen: Kaikilta kuolee sisältä jotakin.
> Fathi Ahmed: Sellasta mun lapsuus oli. Seisoo lavalla, kaikki tuijottaa.
> Ville Kormilainen: Koko ajan?
> Fathi Ahmed: Koko ajan.
> (Kormilainen 2020a.)

Sosiaalisen elämän entistä teknologisemmin ja digitaalisemmin välittynyt luonne on nostanut eri tutkijoiden mukaan myös näennäisen *välittömyyden* arvon uudella tavalla esiin (ks. esim. Bolter ja Grusin 1999; Gershon ja Manning 2014; myös Grobe 2017). Medioituneissa ympäristöissä erilaiset välittömyyden vaikutelmat voivat ilmetä monin tavoin: leimahtavina tunteina, yhteyden, henkilökohtaisuuden ja läsnäolon kokemuksina, voimakkaina aistimuksina. Näitä kaikkia yhdistää materiaalinen tai ruumiillinen vaikuttavuus, jonka koetaan tulevan ”iholle”. Ruumiillisuus, affektiivisuus ja aistillisuus ovatkin olennainen osa paitsi kasvokkaista kanssakäymistä myös digitaalisia kohtaamisia, kuten viimeaikainen media- ja affektitutkimus on alleviivannut (ks. esim. Papacharissi 2014).

Aikamme (anti)sankareita ovat intiimin, avoimen tai muulla tavoin suoran ilmaisun taitajat, kuten omaa elämäänsä Instagram-kanavallaan kaupallistava vaikuttaja, moraalista omaatuntoamme kolkutteleva some-aktivisti tai totuudenpuhujana henkilökohtaisessa blogissaan esittäytyvä populistipoliitikko. Tunnemme heidän

https://doi.org/10.21435/tl.279

tuttavallisuuteensa vetoa, vaikka suhde olisi yksisuuntaisuudessaan lähinnä parasosiaalinen (ks. Rotola-Pukkila ja Isotalus 2021). Digitaalisesti välittynyt sosiaalinen ympäristömme vaikuttaakin tuottaneen uudenlaisia vernakulaarin auktoriteetin haltijoita, jotka hyödyntävät viestinnässään välittömyyden, läheisyyden ja yhteyden vaikutelmia ja tunteita.

Yksi esimerkki tästä sosiaalisen vuorovaikutuksen ja näennäisessä välittömyydessään vetoavan ilmaisun uudesta auktoriteettijoukosta ovat stand up -koomikot. Heidän ensisijainen tehtävänsä on muodostaa hetkessä yhteys läsnä olevaan yleisöön, voittaa nämä puolelleen ja saada heidät nauramaan. Kontakti vieraaseen ihmisjoukkoon on luotava teknologisesti (mikrofonin ja ehkä videokameroiden kautta) välittyneessä ja hyvin jännitteisessä vuorovaikutustilanteessa, joka noudattaa tyypillisesti rutiinin luomaa käsikirjoitusta mutta myös sallii ja palkitsee nimenomaan spontaanin hetkessä elämisen. Jos yhteyttä ei synny tai sen intensiteetti ei vedä yleisöä puoleensa, stand up ei toimi, vaan ”kaikilta kuolee sisältä jotakin”, kuten stand up -koomikot Fathi Ahmed ja Ville Kormilainen lukuni aloittavassa podcast-lainauksessa kuvaavat. ”Kaikki on niin vitun *awkward* [kiusallista].”

Kiusallisuus, jännittyneisyys, nolous ja (myötä)häpeä ovat sivuuttamaton osa stand up -komiikan affektiivista dynamiikkaa. Tarkastelen tässä luvussa stand up -komiikkaa ja sen potentiaalista kiusallisuutta nimenomaan esiintyjän ja yleisön välisen yhteyden näkökulmasta. Kiusallisuutta voidaan alustavasti jaotella paitsi koomikkojen käsittelemäksi teemaksi eli juttujen[1] aiheeksi myös koomikon ja katsojien jakamaksi kokemukseksi. Stand up -keikan voi kokea kiusalliseksi, mikä juontuu osaltaan lajin osallistavasta luonteesta, jossa yleisöä vastuullistetaan kannattelemaan esitystä äänekkäällä naurulla. Mikäli esitys ei ole onnistunut, esiintyjä saa tästä välittömän palautteen – kukaan ei naura ja kaikkien ilta on pilalla. Tämä tekee lajista niin armottoman mutta toisaalta kiitollisen.

Samalla kiusallisuus ja jännittyneisyys ovat stand upin piirissä myös positiivisesti arvotettuja työkaluja ja tunteita, joita etenkin mustan huumorin tai shokeeraavan komiikan ystävät arvostavat.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kiusallisia tilanteita, ärtymystä ja negatiivisia tuntemuksia luomalla koomikko ”saa tunteita liikkeelle”, kuten lajin suomalainen konkari Teemu Vesterinen sanoo tätä tutkimusta varten tekemässäni haastattelussa (TV 25.5.2021). Hänen teoriansa mukaan koomikon onnistuessa tasapainoilemaan sopivan ärtymyksen rajamailla – mitä hän kuvailee yleisön päiden huuhtomiseksi – ihmiset väsyvät lopulta omiin tunnereaktioihinsa ja ovat parhaassa tapauksessa astetta vastaanottavaisempia koomikon esitykselle. Kiusallisuus onkin tässä mielessä myös yhteyttä luovaa jännitettä, jota koomikko voi oppia hallitsemaan ja hyödyntämään. Millaisia ulottuvuuksia kiusallisuuteen siis liittyy stand upissa?

Yhtäältä kiusallisuus on stand upin tärkeä temaattinen keskus, jonka lähteestä koomikot ammentavat yhä uutta materiaalia. Henkilökohtaisten kiusallisten kokemusten jakaminen – eli itsensä alentaminen ja inhimillistäminen toisten edessä – on stand up -koomikoiden mukaan yksi varmimmista tavoista voittaa yleisön sympatiat puolelleen (ks. myös Quirk 2015). Toisaalta kiusallisuus on stand upissa alituinen uhka, joka juontuu lajin intiimistä luonteesta sosiaalisena kanssakäymisenä koomikon ja yleisön välillä. Koomikko pystyy kuitenkin käyttämään tätä myös hyväkseen. Tästä näkökulmasta stand up -komiikan kiusallisuuden ja jännitteisyyden, katkeilevan yhteyden ja epäonnistuneen kontaktin tarkastelu tarjoaa kiinnostavan reitin tutkia myös yleisempiä sosiaalisia, moraalisia ja esteettisiä normeja sekä odotuksia.

Stand up voi näin avata myös kiusallisuuteen kietoutuneita sosiaalisia ja poliittisia ulottuvuuksia, kuten australialainen stand up -koomikko Hannah Gadsby vuoden 2018 kansainvälisesti menestyneen komediaspesiaali *Nanetten* yhteydessä toi kuuluvasti esiin. Gadsby kuvasi haastatteluissa, kuinka hänen persoonansa butchlesbona synnytti yleisöissä toistuvasti jännitettä, kiusaantuneisuutta ja vihamielisyyttä. Gadsbyn vastuulle ja hänen huumorinsa tehtäväksi jäi puolestaan laukaista tämä jännite – tyypillisesti itseensä kohdistuvalla pilkalla, minkä hän *Nanettessa* kieltäytyi tekemästä (ks. myös Sundén ja Paasonen 2019; Lindfors 2023).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Vaikka stand upin keskiössä on näennäisesti yksilö, ja tutkijoiden on ollut jopa turhankin helppoa kritisoida sitä länsimaisen individualismin airuena (esim. Marc 1989; ks. myös Kawalec 2020), se on viime kädessä yleisölaji. Vesterinen kuvailee haastattelussa stand up -koomikon yleisösuhdetta hankalasti sanallistettavaksi, ”mystiseksi” asiaksi, joka on samalla ”kaikki kaikessa” (TV 25.5.2021). Stand up -koomikko Kaisa Pylkkäsen mukaan ilman yleisösuhdetta ei ole mitään: ”Ilman sitä yhteyttä, että elämme ja hengitämme samaa – minun – tietoisuuttani, on vaikea saada keikkaa lähtemään.” (Kyselyvastaus.)

Stand up -koomikolle yhteys yleisöön on arvokasta pääomaa, joka takaa keikkamenestyksen. Samalla se on työkalu, jota koomikon tulee oppia keikalla käsittelemään. Yleisön ja koomikon välistä yhteyttä voidaan alustavasti luonnehtia ensinnä kognitiiviseksi eli tiedon käsittelyyn liittyväksi, mikä kuvastuu niissä hetkissä, kun ihmisjoukko tajuaa vitsin samalla hetkellä. Toiseksi sitä voi luonnehtia affektiiviseksi eli tunneperäiseksi, mitä kuvataan tyypillisesti keikalla vallitsevana tunnelmana tai fiiliksenä, kuten myös Pylkkäsen lainauksessa, jossa ”hengitetään samaa tietoisuutta”. Sikäli kuin tätä kehojen, kielenkäytön, tilan, teknologian, materiaalisen ja sosiaalisen ympäristön hetkellisestä yhteenkietoutumasta kehkeytyvää kokonaisuutta kannattelee nimenomaan jaettu tunnelataus ja sen eksplisiittinen ilmaisu nauruna, sitä voidaan tarkastella affektiivisena koosteena tai sommitelmana (De Landa 2016; Slaby 2019; Lindfors 2023). Kiusallisuus taas tuottaa tähän sommitelmaan säröjä ja jännitettä, mikä tuo siitä esiin kiinnostavia ulottuvuuksia.

Tämä luku pohjaa väitöstutkimuksessani tuottamaani kenttä- ja kyselyaineistoon (Lindfors 2019a), jota olen tarpeen mukaan täydentänyt stand up -koomikoilta saamillani tiedonannoilla sekä Teemu Vesterisen haastattelulla. Hyödynnän lisäksi runsasta koomikoiden itsensä tuottamaa media-aineistoa: stand up -koomikko ja käsikirjoittaja Henry Lehdon komedian käsikirjoittamiseen syventyvää *Takaisin kirjoituspöydälle* -podcastia (2014–), stand up -koomikko Ville Kormilaisen Ylelle tekemää *Huumorihommia*-ohjelmaa

https://doi.org/10.21435/tl.279

(kolme tuotantokautta 2019–2020), sekä stand up -koomikko Antti Akonniemen *Akonniemen avara luonto* -podcastia (2017–). Nämä audiosarjat tarjoavat muun muassa stand up -komiikasta monia kiinnostavia keskusteluja. En analysoi tässä tekstissä yhtäkään stand up -esitystä tai -juttua yksityiskohtaisesti, sillä huomioni on lajia kannattelevassa stand up -koomikon ja yleisön välisessä yhteydessä. Tutkimuksessa tätä sosiaalista ja kommunikatiivista yhteyttä on tavattu nimittää faattisuudeksi.

Stand up -komiikka faattisena työnä

Stand up -komiikka voidaan nähdä kommunikatiivisen yhteyden hallinnointina, manipulointina ja tematisointina. Lingvistiikan ja antropologian välimaastossa liikkuvassa tutkimuksessa tällaista näkökulmaa on kutsuttu *faattisuudeksi* tai *fatiikaksi* (*phaticity*) (ks. Senft 1995; Kockelman 2010; Zuckerman 2016; Lemon 2018). Faattisuus on tutkimuksessa hahmotettu kahden aspektin kautta, joiden pikainen avaaminen on olennaista analyysini kannalta. Ensinnä faattisuudella voidaan tarkoittaa myötämielistä yhteyttä tai sosiaalista yhteen liittymistä (*communion*), jonka yhteydessä käsitteen lanseeraaja antropologi Bronislaw Malinowski (1936 [1923]) tarkasteli esimerkiksi kevyttä jutustelua tai juoruilua. Malinowskin huomio oli, että jutustelun tai juoruilun merkitys hänen tutkimassaan trobriandilaisyhteisössä näytti liittyvän enemmän sosiaalisten siteiden, solidaarisuuden ja yhteisymmärryksen (*rapport*) ylläpitämiseen kuin varsinaisesti tiedon jakamiseen (ks. myös Goebel 2021).

Toiseksi faattisuus on vakiintunut tarkoittamaan teknisemmin ymmärrettyä viestikontaktia ja -kanavaa tai niitä kontaktivälineitä, joilla jotain yhteyksiä voidaan luoda. Tämä ymmärrys faattisuudesta puolestaan juontuu kielitieteilijä-formalisti Roman Jakobsonilta (1960), joka määrittelee viestinnälle seitsemän funktiota, joista yksi on faattinen viestintä. Tällä Jakobson tarkoittaa sellaista kielenkäyttöä ja viestintää, joka koskee tai suuntautuu jotenkin itse viestikanavaan tai -yhteyteen. Tällaisessa viestinnässä pääpaino ei

https://doi.org/10.21435/tl.279

ole niinkään siinä, *mitä* sanotaan, vaan *miten*, *miksi* ja *millaisin tavoittein* jotain sanotaan. Klassisin esimerkki faattisesta viestinnästä ovat viestiyhteyden avaavat tervehdykset (ks. Duranti 2009, 190).[2]

Olen tässä luvussa kiinnostunut erityisesti ensin mainitusta faattisuuden tyypistä, eli sosiaalisten siteiden ja positiivisen yhteisymmärryksen luomisesta (tai sen epäonnistumisesta), joka on stand up -keikkojen onnistumisen kannalta olennaista. Stand up -koomikko on tästä näkökulmasta yhdenlainen ”faattisen työn” (Elyachar 2010) tekijä, jonka ammattitaitoon kuuluu vuorovaikutussuhteen ja sosiaalisen yhteyden luominen ja tämän yhteyden viihdyttävä ylläpitäminen ja manipulointi. Koomikko toteuttaa tätä paitsi livekeikoilla nykyään myös sosiaalisen median alustoilla. Stand up -koomikoiden viestintäkanavat ovat yleensä teknisesti kunnossa: he ovat nousseet lavalle hyvin näkyville, he saavat pääsääntöisesti puhua vapaasti ja heillä on mikrofoni (toisinaan myös videoyhteys), joka varmistaa kanavan kestävyyden ja kuuluvuuden yleisölle.

Olen kiinnostunut stand up -keikoissa myös niistä hetkistä, jolloin onnistunutta yhteyttä yleisöön ei synny tai siihen ilmaantuu syystä tai toisesta säröjä ja katkoksia. Nimitän näitä hetkiä ja niiden synnyttämiä kokemuksia tässä yhteydessä kokoavasti kiusallisuudeksi. Stand up -koomikolle kiusallisin tilanne on luonnollisesti epäonnistunut keikka, niin sanottu lavakuolema. Hyvänä kakkosena voisi olla sananvaihto erityisen epämiellyttävän ”heklerin” (*heckler*) eli keikkaa häiritsevän huutelijan kanssa. Lavakuolema on stand up -piireissä sekä kavahdettu että opettavaisena kunnioitettu kokemus, joka ”jokaisen tulisi käydä läpi”. Sen mahdollisesti nostattaman negatiivisen tunnemyrskyn kuvailemiseen eivät Kaisa Pylkkäsen mukaan sanat riitä: ”Siinä ei epäonnistu keikka, vaan siinä epäonnistuu itse, ihmisenä, takautuvasti kaikessa syntymästä alkaen. Itseruoskinta on loputonta.” (Kyselyvastaus; ks. myös Oppliger ja Shouse 2019.)

Tarkastelen epäonnistumisesta juontuvan kiusallisuuden ja siitä mahdollisesti seuraavan (myötä)häpeän ohella yleisemmin niitä hetkiä, jolloin stand up -koomikon ja yleisön välinen suhde on koetuksella tai niin sanotusti vie huomion itseensä. Näillä hetkillä

https://doi.org/10.21435/tl.279

viittaan tilanteisiin, kun keikka ”ei vain lähde”, yhteyttä koomikon ja yleisön välille ei synny ja koomikko hapuilee, hiljenee, on yksinkertaisesti tylsä, ylittää soveliaisuuden rajat tai pahimmillaan unohtaa juttunsa. Nimitän myös tällaista kiusallisuutta korostuneen faattiseksi, sillä stand upissa nämä hetket nimenomaan koettelevat yhteisymmärryksen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen ehtoja, normeja ja rajoja sekä nostavat ne jaetun huomion kohteeksi.

Stand up -komiikan faattisuus ja kiusallisuus yhtenä sen oireena avaa muitakin kiinnostavia kysymyksiä (kulttuurin)tutkimuksen tekemisestä. Tutkijan mielletään tyypillisesti hallitsevan kohdettaan vastuullisena toimijana: päättävän itse tutkimansa kohteen ja näkökulman siihen sekä tarkkailevan sitä pitkälti ”informoidun ulkopuolisen” näkökulmasta. Antropologiasta ja sen lähialoilta tuttu etnografinen käytäntö eli kentälle kuten esimerkiksi stand up -keikalle meneminen ja tutkimuskohteen piirissä kokeminen ja eläminen haraavat tätä etäisyyttä ja ulkopuolisuutta vastaan. Toisaalta itse tutkimuskohteissa voidaan katsoa olevan tässä mielessä laadullisia eroja: esimerkiksi tietyt (populaari)kulttuurin genret ja esityslajit kuten stand up osallistavat ja ”koskettavat” tutkijaansa toisia enemmän. Kun tutkijan ja tutkimuskohteen välille tietynlaisessa tutkimuksessa (jota usein nimitetään positivistiseksi) oletetaan ja tuotetaan etäisyys ja hierarkkinen ero, tutkimuskohteen valta liikuttaa, vaikuttaa, koskettaa ja häiritä tutkijaa on vaarassa häivyttyä (ks. myös Paasonen 2012). Ennen kaikkea tämä voidaan nähdä potentiaaliseksi ongelmaksi sellaisten (kehollisten) lajien kuten pornon, kauhun ja komedian kohdalla, joiden voima vaikuttaa katsojiinsa on niiden vetovoiman ja kulttuurisen aseman kannalta keskeinen seikka, kuten pornon tulkinnasta kirjoittava mediatutkija Susanna Paasonen (2012) teroittaa.

Itsen esittäminen ja hahmoutuminen

Stand up -komiikkaa voi paremman määritelmän puutteessa (ks. kuitenkin Brodie 2014; Lindfors 2015, 31) kuvailla soololajiksi, jossa

https://doi.org/10.21435/tl.279

ainakin näennäisesti omana itsenään esiintyvän koomikon tehtävä on saada yleisönsä toistuvasti nauramaan. Tämä tehdään tavanmukaisesti tyhjällä lavalla, estradilla tai baarin nurkassa, mikrofonin ja äänentoistolaitteiden välityksellä, vain koomikon omiin verbaalisiin, eleellisiin ja ruumiillisiin taitoihin tukeutuen.[3] Stand up -koomikon tehtävänä on tyylitellä itsestään sopivasti tunnistettava mutta samalla ainutkertainen hahmo, jota voidaan nimittää *yksilölliseksi tyyppihahmoksi* (ks. Lindfors 2019a; 2019b). Koomikon pitää toisin sanoen löytää henkilökohtainen äänensä eli oma koomikkoutensa, kuten esimerkiksi aloittelijoille tarkoitetuilla stand up -kursseilla tai -oppaissa monesti tuodaan esille (esim. Toikka ja Vento 2000). Tämä edellyttää kykyä itsereflektioon; kuvaavaa onkin, että monet koomikot äänittävät omia keikkojaan voidakseen toteuttaa tätä itsereflektiota paremmin tai ”objektiivisemmin”.

Stand upin harrastajien piirissä esiintyjän koomikkorooliin viitataan monilla nimityksillä, joista *lavahahmo* on yksi yleisimmistä. Lavahahmon olemassaolosta kiistellään ja sen ehtoja ruoditaan koomikoiden ja harrastajien keskuudessa hyvin analyyttisesti. Esimerkiksi stand up -koomikko Aki Puolakka pitää lavahahmoa omalla kohdallaan harhaanjohtavana terminä,

> – – koska lavahahmon miellän enempi selkeästi näytellyksi rooliksi, ja [se] voi olla täysin eri persoona kuin koomikko itsessään. Lavaolemus tai lavapreesens on termi jota itse käyttäisin, eli olen lavalla itsenäni, edustan nimenomaisesti henkilökohtaista itseäni, toki liioiteltuna ja korostettuna komedian vuoksi. (Kyselyvastaus.)

Stand up -komiikkaa leimaava autenttisuuden eetos – se, että monet koomikot pyrkivät esiintymään ainakin jossain määrin vilpittömästi omana itsenään – ilmeneekin usein siten, että eroa esiintyjän lavanulkoisen arkiminän ja lavalla projisoidun persoonan välillä pyritään tietoisesti kaventamaan. Tätä vastaan haraa muun muassa se, että ihminen on koomikkona määritelmällisesti esiintyjän roolissa. Ihmiset väistämättä ”hahmoutuvat” eli pelkistyvät määrittäviin piirteisiinsä jossain määrin kaikissa sosiaalisissa vuorovaikutustilanteissa, mikä stand up -komiikassa vain korostuu.

https://doi.org/10.21435/tl.279

(Ks. Lindfors 2019a, 66–76; myös Jyvälä 2013; Lehtonen 2020, 181–182; Gershon 2020, 56–57). Lavahahmoista ja rooleista keskustellessa on syytä pitää mielessä myös Hannah Gadsbyn tärkeä poliittinen huomio, miten erilaisilla ihmisillä on alkuaankin erilaiset etuoikeudet esiintyä ”omana itsenään” (ks. myös Krefting 2014; Mizejewski 2014; Bhargava & Chilana 2023).

Stand up -koomikon suhde omaan lavahahmoonsa on sanalla sanoen henkilökohtainen ja vaatii säännöllistä tarkkailua ja refleksiivistä ylläpitoa. Koomikot joutuvat tyypillisesti myös uudistamaan keikkamateriaaliaan eli lavalla projisoimaansa persoonaa oman elämänsä kehityksen vuoksi. Esimerkiksi André Wickström on kuvannut muutostaan aiemmasta, lähinnä parikymppisen Andrén sinkkuelämää kuvaavasta lavahahmostaan – jonka hän myöntää kehittäneensä jossain määrin suojelemaan omaa itseään – vakiintuneessa parisuhteessa eläväksi isäksi, minkä seurauksena hänen aiemmat juttunsa enää enää tuntuneet uskottavilta. (Ks. Kormilainen 2020b.) Vastaavasti Toni Jyvälä sanallistaa hienosti tunnetta, joka stand up -koomikolle voi syntyä itselleen vieraan koomikkoroolin esittämisestä, rooliin tottumisesta ja sen tuottamasta kehollisesta epämukavuudesta (Lehto 2017; ks. myös Jyvälä 2013). Nimitän tätä stand up -koomikon lavahahmoon ja lajin yleiseen ”hahmoutumiseen” kytkeytyväksi kiusallisuudeksi ja epämukavuudeksi, joka saattaa olla hyvinkin yksityistä ja vain osittain yleisölle välittyvää. Se voidaan erottaa siitä kiusallisuudesta, joka kytkeytyy täsmällisemmin stand up -koomikon ja hänen yleisönsä väliseen (julkiseen) suhteeseen ja keikan onnistumiseen.

Hahmoutuminen ja siihen kytkeytyvä kiusallisuus on stand upissa läheisesti yhteydessä lajin toisteisuuteen ja keinotekoisuuteen. Ensinnäkin lajin tyylitellyt ja kärjistetyt tyyppihahmot tekevät siitä tietyllä tapaa sisäsyntyisesti keinotekoista, mitä vain korostavat käsikirjoitetut mutta spontaanin oloiset jutut. Ei ole väärin sanoa stand upin *jäljittelevän* sosiaalista vuorovaikutustilannetta, aivan kuin se kielellisesti jäljittelee small talkin tai ”paskanpuhumisen” lajityyppejä olematta näitä ainakaan perinteisessä mielessä (ks. Brodie 2014). Stand upissa myös lyhyet vuorovaikutusjaksot

https://doi.org/10.21435/tl.279

yleisön kanssa saattavat olla jossain määrin käsikirjoitettuja, sillä koomikot oppivat odottamaan yleisön reaktioita ja kehittävät näihin edelleen sopivia vastauksia. Toiston ja variaation kumuloituvasta dynamiikasta kiinnostuneille folkloristeille laji tarjoaakin mehukkaan kohteen tapaustutkimukselle yleisemmästä tekstualisaation prosessista (ks. esim. Dorst 2016), jossa toistuvassa yleisökontaktissa hiotaan enemmän tai vähemmän kiteytyneitä toiminnallisia ja sanallisia kokonaisuuksia – stand up -juttuja ja -esitysnumeroita.

Toisteisuuden ja jäljittelyn kääntöpuolia ovat mekaanisuus ja hengettömyys, joista stand upia herkästi syytetään. Esimerkiksi Teemu Vesteristä ”vituttaa esittää samoja juttuja illasta toiseen, koska ensiesityksen jälkeenhän jutun esittäminen on nimenomaan esittämistä, näyttelemistä. Siksi teen paljon uutta materiaalia, jotta en lipsahtaisi automaatiolla puhuvaksi pääksi.” (Kyselyvastaus.)[4] Keinotekoisuuden ja rutinoitumisen vastapainoksi taitava stand up -koomikko osaa rentoutua yleisönsä kanssa, elää hetkessä tai rikkoa esityskehystä tietoisesti, koska tällaiset kehysrikkomukset (ks. Goffman 2010) tuottavat vaikutelman *välittömyydestä*.[5] Harrastajien piirissä on tunnettu tosiasia, että luonteva, välitön läsnäolo saattaa pelastaa huomattavan paljon sinänsä puolivillaisista jutuista ja huonosta keikasta, koska rentouden ja läsnäolon koetaan huumorin tavoin purkavan tilanteen keinotekoisuuta ja tekevän koomikosta lähestyttävämmän ja samastuttavamman.

Samastuttavuus on sikäli ongelmallinen termi stand up -koomikon ja yleisön välisen (positiivisen) suhteen kuvaamiseen, että sen ensisijainen ja kirjaimellisin tulkinta viittaa samuuteen ja identifikaatioon stand upista nauttimisen edellytyksenä. Paitsi että etenkin jälkimmäinen näistä termeistä kantaa melko raskasta psykoanalyyttistä painolastia, suhteemme koomikkoon ei tarvitse pelkistyä hänen näkökulmaansa astumiseksi, vaikka se olisikin keskeinen kognitiivinen mekanismi lajista nauttimiselle ja yleisemmin toisen ihmisen näkökulman ymmärtämiselle eli empatialle (ks. Shuman 2005; myös Gershon 2020, 56). Puhuisinkin samastuttavuuden ohella myös suhteiden ja yhteyden luomisesta yleisemmin (ks. Lindfors 2019a). Toisin sanoen se, miten suhtaudumme ja *resonoimme*

https://doi.org/10.21435/tl.279

suosikkikoomikkomme kanssa voi liittyä vaikkapa uteliaisuuteen, karismaattiseen vetovoimaan tai hänen sosiaalisista taidoistaan ja omaleimaisesta ajatuksenjuoksustaan haltioitumiseen, ei välttämättä samojen mielipiteiden jakamiseen tai kokemukseen samankaltaisuudesta hänen kanssaan (ks. myös Paasonen 2019).

Stand up -komiikassa tasapainoillaan usein juuri sillä, missä määrin koomikko on oman yleisönsä tai ”vernakulaarin ryhmänsä” vertainen ja missä määrin hän asemoituu esimerkiksi poikkeusyksilöksi tai ”ulkopuoliseksi” korostamalla tarkoituksellisesti eroa yleisöönsä ja luomalla etäisyyttä siihen (ks. Koski ja Turtiainen 2020; Noyes 2012). Koomikkojen piirissä näin uhkarohkeaa affektiivista manipulaatiota ja tietoista yleisön etäännyttämistä, jota harrastajien piirissä kutsutaan ”kuopan kaivamiseksi itselleen”, pidetäänkin yhtenä taitavimpien esiintyjien manöövereistä, ainakin mikäli koomikko tämän jälkeen onnistuu myös voittamaan yleisön takaisin puolelleen.

Kiusallinen yhteys

Kiusallisuus on jotain stand upille muodollisesti tai rakenteellisesti ominaista – jos ei muuta niin sen uhkan muodossa, että yhteys katkeaa ja keikka epäonnistuu. Jätän tässä yhteydessä vähemmälle tarkastelulle sen epäilemättä laajan teeman, joka koskee kiusallisuuden tematisointia stand upissa eli sitä, miten usein stand up -koomikoiden jutut kuvaavat sosiaalisesti epämukavia tilanteita ja ihmisiä (usein koomikoita itseään). Mainittakoon silti, että kiusallisuutta on pidetty yhtenä suosituimmista nykykomedian troopeista tai alalajeista (Kotsko 2010). Puhuttaessa kiusallisuudesta ja komediasta stand up -komiikkaa ei voida sivuuttaa.[6]

Stand up -keikassa ja sen onnistumisessa on kyse ihmisten välille muodostuvan tunnesiteestä, sen äänekkäästä ilmaisusta ja tilanteen synnyttämästä tunnelmasta (ks. Riedel 2019, 85; ks. myös Anderson 2009). Onnistuneen tunnelman yhteys koko lajin olemassaoloon on perustava, sillä hauskuuden elementin kadotessa stand up muuttuu

https://doi.org/10.21435/tl.279

koomikoiden mukaan helposti saarnaamiseksi. Stand upin affektiivisen dynamiikan kuvailemiseksi onkin kehittynyt omanlaisensa laatumääreiden sanasto, joka lainaa niin sanotusta termodynaamisesta rekisteristä (ks. myös Lemon 2013). Sekä esiintyjiä että keikkapaikkoja jaotellaan tavanomaisesti energiatasoiltaan *korkeiksi* ja *mataliksi* (esim. *high-energy comedian*), paikan tunnelma saattaa olla *kylmä*, illan koomikot esittelevän juontajan eli MC:n pitää saada yleisö *lämpimäksi*, ja vuorovaikutusta yleisön kanssa voidaan luonnehtia *energianvaihdoksi* (*exchange of energy*; ks. esim. Double 2014, 187–202). Vastaavasti stand up -koomikot saattavat pyytää tai kehottaa yleisön edustajia istumaan lähemmäs esiintymislavaa tai toisiaan – näin tapahtuu kokemukseni mukaan erittäin usein Suomessa, jossa yleisö pakkautuu ensimmäiseksi takariveihin – jotta keikan tunnelmalle ja osallistujien väliselle yhteydelle olisi mahdollisimman suotuisat olosuhteet vahvistua (samaan tähtäävät toki myös valo- ja äänisuunnittelu, sisustus ynnä muut perinteiset dramaturgian keinot). Olen myös nähnyt erityisiä istuimia (*anxiety seats*) tarjottavan niille yleisön jäsenille, jotka haluavat mahdollisesti poistua keikkatilasta nopeasti keikkaa häiritsemättä esimerkiksi häiritsevän tai loukkaavan sisällön vuoksi.

Merkittävä osa stand upin valmistelemisesta liittyykin ihmisten väliselle yhteydelle ja hyvälle tunnelmalle suotuisan ympäristön luomiseen – tai hieman kärjistäen tilanteen kiusallisuuden karkottamiseen. Faattinen yhteys on aktiivista viestinnällistä työtä (*communicative labor*) vaativa vuorovaikutuksen aspekti, johon liittyy lukuisia tekijöitä katsekontaktista keikkapaikan tilasuunnitteluun asti. Yksinkertaisesti hiljaisuus voi tuottaa kiusallisen hetken – ja stand up -keikalla melko todennäköisesti tuottaakin – jolloin yhteyden *poissaolo* kiinnittää huomion itseensä (vertaa faattisuuden määritelmiin edellä).[7] Erityisesti toisilleen vieraiden ihmisten välisen hiljaisuuden tiedetään lietsovan kiusallisuutta. Toisilleen läheisten ihmisten välillä jaettu historia ja konteksti taas luovat tunteen yhteydestä, joka kestää myös hiljaisuuden. Tästä syystä stand up -koomikot nimenomaan luovat *yhteistä kontekstia* läsnä olevan yleisönsä kanssa jaettavaksi. Samoin monet koomikot

https://doi.org/10.21435/tl.279

– mainittakoon tässä yhteydessä vaikkapa one-liner-koomikko Robert Pettersson – osaavat hyödyntää hiljaisuutta työkaluna, jolla esimerkiksi vitsin huipentuman jälkeistä jaettua kontekstia voidaan alleviivata yhä intensiivisemmäksi ja näin lisätä tilanteen jännitettä positiivisella tavalla.

Stand up -koomikko ottaa aina häpeän riskin astuessaan lavalle ja luvatessaan naurattaa yleisöään. Tällainen lupaus vaikuttaa toisten ihmisten käytökseen nimittäin uhkaa jossain määrin yksilön vapautta päättää omista reaktioistaan, ja se saatetaan kokea tungettelevaksi. Lupauksen pettämisessä on myös kovat panokset, sillä vitsissä epäonnistuminen voi johtaa kasvojen menettämiseen eli goffmanilaisittain sosiaalisia suhteita ylläpitävän julkisen roolimme kyseenalaistumiseen (ks. Goffman 2010; myös Lehtonen 2020, 179).

Kiusallisuuden ja nolouden ylittämisessä puolestaan piilee osa stand upin terapeuttisesta potentiaalista. Koomikoiden parissa on melko tavanomaista psykologisoida koko laji hyväksynnän hakemiseksi tai oman epävarmuuden käsittelyksi, johon stand upin katsotaan – vahvoin varauksin – voivan tuoda myös konkreettista helpotusta.[8] Stand up -koomikko ja näyttelijä Anna Rimpelä kertoo esimerkin vitsistään, jonka myötä hän on saanut etäisyyttä mieltään vaivanneeseen asiaan: ”Tavallaan aina ku mä kerron sitä vitsiä, ni mä niinku parannun pikkasen. Et mua ei hävetä ees enää yhtään, et mä tavallaan niinku symppaan itseäni, et ’voi kun se on suloinen, vähä tommonen hassu.’” (Lehto 2018, kohta 50:30.)

Kiusallisuus on intersubjektiivinen tapahtuma, jota ruokkii muiden huomion kohteena oleminen. Sen lähde on lähes aina sosiaalisissa normeissa ja odotuksissa, joita kiusalliselta tuntuvat tilanteet koettelevat. Vaikka myöntäisimme kiusallisuudesta hienon pienoisteoksen kirjoittaneen Adam Kotskon (2010) tapaan, että ”luontaisesti kiusallisia” ihmisiä saattaa olla olemassa, heidänkin kiusallisuutensa juontuu aina heidän suhteestaan ympäristöön ja muihin ihmisiin. Se, miten ihminen kokee sosiaaliset odotukset, on toisaalta erilaisten subjektiivisten, kulttuuristen ja sosiaalisten tekijöiden ehdollistamaa, ja sitä voivat muokata esimerkiksi päihtymys, sairaus tai neurologiset poikkeavuudet. Esimerkiksi autismikirjon

https://doi.org/10.21435/tl.279

häiriöstään stand up -lavoilla puhunut Joel Herman sanoo lehtihaastattelussa, ettei tunne sosiaalista painetta samoin kuin muut, minkä hän katsoo edukseen stand up -komiikassa: ”Minulla on erilainen filtteri sille, mitä viitsin sanoa tai minkä kanssa uskallan tai voin olla avoin.” (*Helsingin Sanomat* 26.2.2020.)

Stand up -keikkatilanteelle ja sen tunnelmalle on ominaista, että tilanteen normeja voivat melko vapaasti koetella myös yleisön edustajat. Stand up on dialogin asuun puettu monologi ja sellaisena näennäisen avoin areena, joka houkuttelee myös ei-auktorisoituja osallistujia. Nämä heklerit eli häiriköt, huutelijat ja keskeyttäjät pyrkivät faattisilla interventioillaan kuitenkin vain harvoin oikeaan kommunikaatioon ja ajatusten vaihtoon (vrt. Zuckerman 2016). Niiden tehtävä on usein pikemminkin häiritä esiintyjää ja kiinnittää huomiota häirikköön itseensä (ks. myös Lemon 2018, 29). Heklerit tuovat joka tapauksessa jännittävästi esiin jotain kiusallisuudesta sosiaalisena ja vuorovaikutuksen osapuolten vahvasti jakamana ilmiönä, jonka alkuperää tai täsmällistä sijaintia on usein hankala paikantaa. Ärsyttävän heklerin esiin nostamaa kiusallisuutta, joka saattaa pahimmillaan pilata koomikon ja yleisön yhdessä virittämän tunnelman ja koko keikan, voi verrata Kotskon (2010) kuvailemaan tilanteeseen, jossa tuntematon nainen intoutuu baarissa epävireiseen, venytettyyn *a cappella* -lauluesitykseen. ”Voimme sanoa yhtä hyvin, että minä tunnen oloni kiusaantuneeksi, että laulaminen on kiusallista, tai että koko tilanne on kiusallinen. On kuin kiusallisuus olisi jatkuvasti liikkeessä, alati läsnä mutta mahdotonta paikantaa.” (Kotsko 2010, 5).

Kiusallisuuden sosiaalinen luonne tekeekin hankalaksi luonnehtia sitä yksinkertaisesti tunteena (*emotion*), joka tyypillisesti mielletään henkilökohtaiseksi, sisäiseksi asiaksi. Kiusallisuus on pikemminkin paraatiesimerkki relationaalisesta *affektista*, joka ylittää perinteisen sisäisen (subjektiivisen) ja ulkoisen (objektiivisen) jaottelun ja jota voidaan luonnehtia sosiaalisesti välittyväksi mutta fysiologisesti koetuksi (ks. Anderson 2009, 78; Mazzarella 2009). Sosiaalisten suhteiden ilmiönä se myös tarttuu sosiaalisesti: kiusallista tilannetta ei voi tarkkailla ilman, että tulee vedetyksi siihen

https://doi.org/10.21435/tl.279

mukaan. Itsekin kiusaantuu, vaikkakin todennäköisesti vähemmissä määrin kuin tilanteen välittömät osallistujat. (Kotsko 2010, 8.)[9] Taitava stand up -koomikko osaakin käyttää keikalla nousevia kiusallisia hetkiä ja tilanteita hyväkseen ja hyödyntää niiden affektiivista intensiteettiä laukaisemalla ne seuraavassa hetkessä osuvalla vitsillä.

Kiusallisuuden esiin nostamat ristiriitaiset sosiaaliset odotukset ja normit toimivat parhaimmillaan erinomaisena huumorin sytykkeenä ja sitä voimistavina palkeina, joiden vaikutukset saattavat yllättää koomikon itsensäkin. Päätän tämän luvun Kaisa Pylkkäsen mieleenpainuvaan kuvaukseen hänen elämänsä vaikeimmasta keikasta. Se havainnollistaa ristiriitaisten tunnelaatujen merkitystä huumorille, joka huumorintutkija Seppo Knuuttilan (2008) sanoin ”vihkii lopulta kaikki parit”:

> Tein viime viikolla elämäni vaikeimman keikan. Vaikeimman koska se oli niin henkilökohtainen. Yleisönä oli hiljattain edesmenneen isäni työyhteisö, joille minun piti vetää 30 min komediaa liittyen kuolleeseen isääni. Kasattuani itseäni pari tuntia itkun keskeltä lavavalmiuteen jouduin ensin kohtaamaan yleisön jäseniä, jotka tulivat vuorotellen itkettämään minua juuri ennen esitystäni, esittämään suruvalittelujaan ja muistelemaan isääni, jonka jälkeen tilaisuudessa pidettiin hiljainen hetki isäni muistolle ja tämän jälkeen minun tehtäväni oli kääntää tunnelma hilpeäksi ja saada heidät kaikki nauramaan kuolleen ystävänsä muistojen äärellä. Mutta kun he sitten nauroivat läpi tuon 30 min ja vaativat vielä encoreita, ne naurut olivat tuhannesti arvokkaampia kuin satunnaisten kaljasieppojen naurut seuraavalla keikalla. Samalla minulle tuli tunne, että ne kaljasiepot eivät ole ansainneet henkilökohtaisia juttujani. Enkä kertonut mitään oikeasti henkilökohtaista, se olisi tuntunut itsensäraiskaamiselta. Meni päiviä toipua tästä kauhukeikasta, joka kääntyi ehkä elämäni parhaimmaksi. Tärkeimmäksi. Henkilökohtaisimmaksi. Kun heiltä sitten tuli kiitosviestiä perään loppusanoin ”kiitos kun autoit meitä suremaan menetystämme” en tiennyt enää miten suhtautua. Tämä kai on koomikon osa. Minun tehtäväni vainajan tyttärenä, oman surutyöni keskellä, on auttaa hänen kollegoitaan suremaan heidän suurta menetystään. Koomikolla kai ei oletusarvoisesti ole olemassakaan surutyötä. Sinänsä koomista, sillä kaikki muut osapuolet tilanteessa olivat psykiatreja tai psykologeja. (Tästä tulee vielä joku päivä hyvä lavarutiini, vielä en tiedä miten tai minkälainen, mutta luultavasti tulee.) (Kyselyvastaus.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lopuksi: stand-up ja sosiaalinen yhteys

Olen tarkastellut tässä luvussa stand up -komiikkaa esiintyjän ja yleisön välisen suhteen, heidän välilleen rakentuvan yhteyden ja tämän yhteyden kiusallisten katkosten kannalta. Stand up -koomikot ovat tästä näkökulmasta paitsi huumorin myös faattisen viestinnän erityisosaajia, joiden keskeisiin taitoihin kuuluvat sosiaalisen yhteyden luominen ja sen manipulointi ja tematisointi, eli toisin sanoen keikan ja yleisön tunnelman aistiminen ja ohjaileminen. Stand up -komiikkaa esitetään pääsääntöisesti paikoissa, jonne ihmiset kokoontuvat viettämään vapaa-aikaansa leimallisesti sosiaalisten nautintojen pariin: baareihin, pubeihin, konsertti- ja teatterisaleihin rentoutumaan, keskustelemaan, tutustumaan muihin ihmisiin, käyttämään nautintoaineita. Tällaisissa ympäristöissä rituaalisesti huollettu sosiaalinen yhteys muihin ihmisiin on tunnetusti tärkeä psykologisen hyvinvoinnin lähde. Vaikkei vastaani olekaan tullut tutkimuksia elävän stand up -komiikan potentiaalisesti tarjoaman ihmiskontaktin positiivisista vaikutuksista esimerkiksi mielenterveyteen (ks. kuitenkin Stevens 2011; Wyatt 2018; Lintott 2019), tuntuisi mahdolliselta ajatella lajin tarjoavan jotain tällaista muillekin kuin koomikoille itselleen.

Huumori on lähtökohtaisesti ryhmädynamiikan ilmiönä erinomainen ja ilmeisen toimiva sosiaalisen yhteyden ja yhteisymmärryksen säätelyn väline, jota ilman stand up -keikka karahtaa auttamatta karille. Olen tarkastellut näitä hetkiä kokoavasti kiusallisuutena, jonka olen jakanut yhtäältä stand up -koomikon ”hahmoutumiseen” kytkeytyvään kiusallisuuteen, joka saattaa olla hyvinkin yksityistä itsen ja oman koomikkoroolin välisen suhteen kipuilua. Toisaalta kyse voi olla esiintyjän ja hänen yleisönsä välisen suhteen kiusallisuudesta, jota epäonnistuneet esitysnumerot nostavat esiin mutta joka voi liittyä myös ihmisten väliseen sosiaaliseen ja poliittiseen eriarvoisuuteen ja sen tuottamaan jännitteeseen yleisemmin. Joillekin pelkkä ajatus nauratetuksi tulemisesta tuntuu epämukavalta, mikä voi karsia osan ihmisistä stand up -keikoilta jo ennakolta.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Sikäli kuin keskinäinen yhteytemme on jotain, jota yleensä pyrimme suojelemaan tai peittelemään täyttämällä hiljaiset hetket faattisella viestinnällä ja näin karkottamaan mahdollisen kiusaantuneisuuden, yhteyden säätely on herkkä, aktiivista kommunikatiivista työtä ja taitoa vaativa asia, josta koomikot ovat tehneet oman taiteenlajinsa (ks. myös Brodie 2020). Faattisuuden käsite onkin hyödyllinen apuväline teoretisoidessa niitä hetkiä, kun keskinäinen yhteytemme on syystä tai toisesta koetuksella, mutta erityisen osuva se on tutkittaessa stand upin kaltaisia lajeja, jotka tekevät kommunikatiivisesta ja sosiaalisesta yhteydestä oman esteettisen kohteensa.

Faattisuus on myös mukautuva ja hyvin skaalautuva käsite, jolla voidaan tarkastella usean eri tason ilmiöitä, yhtä hyvin intiimissä vuorovaikutuksessa syntyvää yhteyttä kuin liberaalin demokratian perustana lepäävää kansalaisen ja valtion yhteyttä (ks. Slotta 2015). Sen esiin nostamaan tiedonintressiin liittyy nykyään julkisessa keskustelussa säännöllisesti esiintyvä ja koronapandemian voimistama huoli siitä, miten nykypäivän kommunikatiivis-teknologinen infrastruktuuri erilaisine viestintävälineineen on tehnyt yhteydenpidosta entistä helpompaa, mutta mahdollisesti myös keinotekoisempaa tai pinnallisempaa (Turkle 2011; ks. myös Couldry ja Meijas 2019). Nykyajassa fyysiselle läsnäololle nojaavat ja varsinkin sen välittömyyttä varta vasten estetisoivat esityslajit kuten stand up voidaankin kokea erityisen arvokkaiksi.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 Stand up -juttuja nimitetään puhekielessä toisinaan *vitseiksi*. Vitsi ei kuitenkaan ole hyvä analyyttinen käsite, koska tutkimuksessa se viittaa kiteytyneeseen lajityyppiin, jollaisia löytyy esimerkiksi vitsikirjoista. Koomikot puhuvat itse *stand up -jutuista* tai *-rutiineista*.

2 Faattisuuden näkökulma on laajentunut paitsi lingvistisessä antropologiassa myös mediatutkimuksessa koskemaan yleisemmin sosiaalisen yhteyden ehtoja sekä viestinnän kanavia ja alustoja (esim. Miller 2008; Elyachar 2010; Nozawa 2015; Lemon 2018). Mediatutkimuksessa uuden median muotoja kuten sosiaalisen median alustoja on puolestaan tarkasteltu ”faattisena kulttuurina”, joka ei ole välttämättä useinkaan dialogista tai informatiivista vaan esimerkiksi erilaisten affektiivisten merkkien – ”tykkäysten” (*like*) ja ”tökkäysten” (*poke*) – välittämää (Miller 2008; Miller 2015; ks. myös Newell 2018). Faattisuuden tutkimusta on sittemmin kritisoitu muun muassa sosiaalisen median alustojen ja teknologian käyttötarkoitusten ongelmattomasta pelkistämisestä ja typistämisestä juuri tietynlaiseen kevyempään sosiaalisuuteen (Zuckerman 2021).

3 Sanoin ja elein välitetty vuorovaikutus läsnä olevan yleisön kanssa oli korona-aikaan kontrolloitua. Suomessakin järjestettiin keväällä 2020 stand up -keikkoja etäyhteyksin. Teemu Vesterinen vei yleisönsä kirjaimellisesti metsään, jossa esitti kymmenen hengen yleisöille ”koronaturvallisia” stand up -keikkoja ilman mikrofonia ja äänentoistoa, kirkkaassa päivänvalossa. Tilanteen mahdollista kiusallisuutta hälventääkseen hänen taktiikkansa oli lähteä esitykseen ”matalalla energialla”, jakamalla yleisön jäsenille aluksi eväsleipiä ja pillimehuja siirtyen siitä vaivihkaa varsinaisen materiaalin pariin. – omien sanojensa mukaan hieman raveista tutun ”volttilähdön” tapaan (Ks. Lindfors 2023.)

4 Riittävän toisteisuuden mukanaan tuoma ennakoitavuus antaa stand up -koomikolle myös mahdollisuuden elää hetkessä. Kuten Elizabeth Grosz (2013, 219) sanoo tavan filosofista käsitettä koskevassa artikkelissaan, tapaa (*habit*) ja hieman yleisemmin ymmärrettynä toistoa ei ole syytä tarkastella vain jonain, joka muuttaa elävän ihmisen mekaaniseksi koneeksi, vaan luovana voimana, joka tuottaa vakauden mahdollisuuksia maailmassa, jossa muutos on perustavaa.

5 Tätä asiaa pohditaan toisinaan teatteritaiteista tutun neljännen seinän käsitteen avulla sanomalla esimerkiksi, että stand upia luonnehtii tämän seinän poissaolo (esim. Wickström 2005). Ajattelen pikemminkin, että stand up -komiikka pystyttää neljännen seinän esiintyjän ja yleisön väliin *vain jotta* se voidaan kaataa ja synnyttää vaikutelma välittömästä kohtaamisesta. (Ks. lisää Lindfors 2019a, 49–51; myös Grobe 2017, 8; Kavka 2008, 21–22).

https://doi.org/10.21435/tl.279

6 Kiusallisuuskomediaa voidaan pitää omana (televisio)komedian alalajinaan, jonka tunnettuja suunnannäyttäjiä ovat viime vuosikymmenillä olleet esimerkiksi britti- ja yhdysvaltalaisversioitu *The Office*, *Curb Your Enthusiasm* (suom. *Jäitä hattuun*) ja tanskalainen *Klovni*. Suomessa stand up -koomikko Pirjo Heikkilän tv-sarja *Pirjo* (2018–2020) on tyyppiesimerkki kiusallisuuskomediasta, jonka jokainen jakso keskittyy yhden kiusallisen sosiaalisen tilanteen määrittelylle ja taiteelliselle erittelylle, joka parhaimmillaan paljastaa jotain vallitsevista häpeä-, oikeus-, siveellisyyskäsityksistä eli yleisemmin moraalistamme.

7 Itse asiassa jo Malinowski (1936) arveli trobriandilaisten seurassa havaitsemansa runsaan faattisen viestinnän liittyvän siihen, että he halusivat peittää kiusallisen hiljaisuuden edes jollain puheella. Tämän voi hyvin rinnastaa Fathi Ahmedin luvun alussa esittämään logiikkaan, jossa stand up -komiikan kiusallinen alkuasetelma suorastaan vaatii vitsejä laukaisemaan epämukavan tilanteen.

8 Samaan puhetapaan voi yhdistyä koomikkojen pelkistäminen ahdistuneiksi mielenterveyspotilaiksi, mitä Sheila Lintott (2019) tarkastelee taidokkaasti yhtenä ”hullun neron” variaationa.

9 Kiusallisuuden ja nolouden leviäminen koomikon yksityisestä tunteesta kaikkien tilanteen osallistujien jakamaksi affektiksi on varmasti osasyy siinä, kuinka häpeällistä stand up -keikan epäonnistuminen voi pahimmillaan olla (vrt. Probyn 2005; ks. myös Oppliger ja Shouse 2019). Lauren Berlant ja Sianne Ngai (2017, 242) ovat lisäksi väittäneet, että huumorintajumme kyseenalaistaminen olisi henkilökohtaisesti jopa loukkaavampaa kuin esimerkiksi empatiakykymme kyseenalaistaminen, ja pidämme ehkä ”nautintojamme lähempänä kuin etiikkaamme”. Heidän mukaansa huumorin spontaanius tekisi sen tuomitsemisen henkilökohtaisemmaksi loukkaukseksi tai häpäisyksi. Vaikken itse allekirjoita näin yleistä periaatetta, on selvää, että vitsailu ja pilailu ovat kytköksissä persoonaamme vaatimalla usein jossain määrin oman itsemme peliin laittamista.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Aineistolähteet

Kyselyvastaukset sähköpostitse vuosilta 2017–2018, tekijän hallussa.
Aki Puolakka.
Kaisa Pylkkänen.
Teemu Vesterinen.

Haastattelu. Teemu Vesterinen 25.5.2021. Zoom-haastattelu, haastattelijana Antti Lindfors.

Verkkolähteet

Akonniemi, Antti 2017–: *Akonniemen avara luonto*. https://avaraluonto.simplecast.com/. Viitattu 1.3.2023.

Helsingin Sanomat. Heini Maksimainen. 26.2.2020. Rehellisesti hauska. Saatavilla: https://www.hs.fi/elama/art-2000006418915.html. Viitattu 1.3.2023.

Kormilainen, Ville 2020a: Jakso 4: Fathi Ahmedin lapsuudessa vaihtoehtona oli joko huumori tai nyrkkitappelu – koomikko valitsi naurattamisen. – *Huumorihommia* 2.7.2020. Yle. Spooky Influence. https://areena.yle.fi/audio/1-50552125. Viitattu 1.3.2023.

Kormilainen, Ville 2020b: Jakso 8: André Wickström loi stand up -lavalle fiktiivisen hahmon, mutta vaihtoi sen myöhemmin oman elämänsä tarinoihin. – *Huumorihommia* 2.7.2020. Yle. Spooky Influence. https://areena.yle.fi/audio/1-50552119. Viitattu 1.3.2023.

Lehto, Henry 2017: Osa 23: Toni Jyvälä palaa takaisin kirjoituspöydälle. – *Takaisin kirjoituspöydälle* 30.4.2017. https://open.spotify.com/episode/4E6tktVjgN1GL09sf5pmKb?si=GA-TVmtHSby74rxD_omg-A. Viitattu 1.3.2023.

Lehto, Henry 2018: Osa 26: Anna Rimpelä palaa takaisin kirjoituspöydälle. *Takaisin kirjoituspöydälle* 20.7.2018. https://open.spotify.com/episode/318NuqlqkQFht2QfqGYFNi?si=NZaCy2GYSFWXtGBxCDR-ZA. Viitattu 1.3.2023.

Kirjallisuus

Anderson, Ben 2009: Affective atmospheres. – *Emotion, Space and Society* 2 (2), 77–81.

Berlant, Lauren ja Sianne Ngai 2017: Comedy Has Issues. – *Critical Inquiry* 43, 233–249.

Bhargava, Rashi ja Richa Chilana (toim.) 2023: *Punching Up. Stand-Up Comedy Speaking Truth to Power.* London: Routledge.

Bolter, Jay David ja Richard Grusin 1999: *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge: Cambridge University Press.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Brodie, Ian 2014: *A Vulgar Art. A New Approach to Stand-Up Comedy.* Jackson: University Press of Mississippi.

Brodie, Ian 2020: Is Stand-Up Comedy Art? – *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 78 (4), 401–418.

Couldry, Nick ja Ulysses A. Meijas 2019: *The Costs of Connection. How Data is Colonising Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Stanford: Stanford University Press.

De Landa, Manuel 2016: *Assemblage Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Dorst, John D. 2016: Folklore's Cybernetic Imaginary, Or, Unpacking the Obvious. – *Journal of American Folklore* 129 (512), 127–145.

Double, Oliver 2014: *Getting the Joke. The Inner Workings of Stand-Up Comedy.* Toinen, uudistettu laitos. London: Bloomsbury.

Duranti, Alessandro 2009: Universal and Culture-Specific Properties of Greetings. Teoksessa Duranti, Alessandro (toim.) *Linguistic Anthropology. A Reader.* Malden: Wiley-Blackwell, 188–213.

Elyachar, Julia 2010: Phatic labor, infrastructure, and the question of empowerment in Cairo. –*American Ethnologist* 37 (3), 452–464.

Gershon, Ilana ja Paul Manning 2014. Language and Media. Teoksessa Enfeild, N. J. – Kockelman, Paul – Sidnell, Jack (toim.) *The Cambridge Handbook of Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press, 559–576.

Gershon, Ilana 2020: Reprises: Seeing Like an Author: Early Bakhtin for Anthropologists. – *Suomen Antropologi* 45 (1), 49–61.

Goebel, Zane (toim.) 2021: *Reimagining Rapport*. Oxford: Oxford University Press.

Goffman, Erving 2010: *Vuorovaikutuksen sosiologia*. Tampere: Vastapaino.

Grobe, Christopher 2017: *The Art of Confession. The Performance of Self from Robert Lowell to Reality TV*. New York: NYU Press.

Grosz, Elizabeth 2013: Habit Today: Ravaisson, Bergson, Deleuze and Us. – *Body & Society* 19 (2&3), 217–239.

Jakobson, Roman 1960: Linguistics and poetics. Teoksessa Sebeok, Thomas (toim.) *Style in Language*. Cambridge: MIT Press, 350–377.

Jyvälä, Toni 2013: Koomikon rooli. Ajatuksia stand up -komiikasta. Teatteri-ilmaisun ohjaajan opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu. https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013052210127.

Kavka, Misha 2008: *Reality Television, Affect and Intimacy. Reality Matters*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Kawalec, Anna 2020: Stand-up comedy as a hallmark of Western culture. – *Journal of Aesthetics & Culture* 12 (1). https://doi.org/10.1080/20004214.2020.1788753.

Knuuttila, Seppo 2008: *Entinen aika, nykyinen mieli*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kockelman, Paul 2010: Enemies, Parasites, and Noise: How to Take Up Residence in a System Without Becoming a Term in It. – *Journal of Linguistic Anthropology* 20 (2), 406–421.

Koski, Kaarina ja Riikka Turtiainen 2020: Vernakulaari verkossa. Vertaisuuden ilmaisemisen digitaaliset ulottuvuudet. – *Elore* 27 (1), 85–107. https://doi.org/10.30666/elore.88834.

Kotsko, Adam 2010: *Awkwardness. An Essay*. Winchester, UK: Zone Books.

Krefting, Rebecca 2014: *All Joking Aside. American Humor and Its Discontents.* Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Lehtonen, Mikko 2020: Medioituminen ja inhimilliset käytännöt: ”Välittömyyden” ja ”välittyneisyyden” tuolle puolen. – *Media ja viestintä* 43 (2), 176–187.

Lemon, Alaina 2013: Touching the Gap: Social Qualia and Cold War Contact. – *Anthropological Theory* 13 (1/2), 67–88.

Lemon, Alaina 2018: *Technologies for Intuition. Cold War Circles and Telepathic Rays*. Chicago: University of Chicago Press.

Lindfors, Antti 2015: Ironia ja kontekstualisoinnin merkit stand up -komiikassa. Teoksessa Knuuttila, Seppo – Hakamies, Pekka – Lampela, Elina (toim.) *Huumorin skaalat. Esitys, tyyli, tarkoitus*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 36–55.

Lindfors, Antti 2019a: *Intimately Allegorical. The Poetics of Self-Mediation in Stand-Up Comedy*. Turku: Turun yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7651-5.

Lindfors, Antti 2019b: Cultivating Participation and the Varieties of Reflexivity in Stand-Up Comedy. – *Journal of Linguistic Anthropology* 29 (3), 276–293.

Lindfors, Antti 2023: Awkward Connections: Stand-Up Comedy as Affective Arrangement. Teoksessa Bhargava, Rashi – Chilana, Richa (toim.) *Punching Up. Stand-Up Comedy Speaking Truth to Power.* London: Routledge, 181–196.

Lintott, Sheila 2019: Stand-Up Comedy and Mental Health: Critiquing the Troubled Stand-Up Stereotype. Teoksessa Oppliger, Patrice A. – Shouse, Eric (toim.) *The Dark Side of Stand-Up Comedy*. London: Palgrave Macmillan.

Malinowski, Bronislaw 1936 (1923): The Problem of Meaning in Primitive Languages. Teoksessa Ogden, C. K. – Richards, I. A. (toim.), *The Meaning of Meaning*. London: Kegan Paul, 296–336.

Marc, David 1989: *Comic Visions. Television Comedy and American Culture.* Boston: Unwin Hyman.

Mazzarella, William 2009: Affect: What Is It Good For? Teoksessa Dube, Saurabh (toim.), *Enchantments of Modernity. Empire, Nation, Globalization*. London: Routledge, 291–309.

Miller, Vincent 2008: New media, networking and phatic culture. – *Convergence* 14 (4), 387–400.

Miller, Vincent 2015: Phatic culture and the status quo: Reconsidering the purpose of social media activism. – *Convergence* 23 (3), 251–269.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Mizejewski, Linda 2014: *Pretty Funny: Women Comedians and Body Politics*. Austin: University of Texas Press.

Newell, Sasha 2018: The Affectiveness of Symbols: Materiality, Magicality, and the Limits of the Antisemiotic Turn. – *Current Anthropology* 59 (1), 1–22.

Noyes, Dorothy 2012: The Social Base of Folklore. Teoksessa Bendix, Regina F. – Hasan-Rokem, Galit (toim.) *A Companion to Folklore*. Malden: Wiley-Blackwell, 13–39. https://doi.org/10.1002/9781118379936.

Nozawa, Shunsuke 2015: Phatic Traces: Sociality in Contemporary Japan. – *Anthropological Quarterly* 88 (2), 373–400.

Oppliger, Patrice A. ja Eric Shouse 2019: *The Dark Side of Stand-Up Comedy*. London: Palgrave Macmillan.

Paasonen, Susanna 2012: Liioitellut erot. Pornografia ja tulkinnan etiikka. Teoksessa Lempiäinen, Kirsti – Leppänen, Taru – Paasonen, Susanna (toim.) *Erot ja etiikka feministisessä tutkimuksessa*. Turku: Utukirjat, 85–108.

Paasonen, Susanna 2019: Monstrous Resonance: Affect and animated pornography. Teoksessa Alphen, Ernst van – Jirsa, Tomáš (toim.), *How to Do Things with Affects. Affective Triggers in Aesthetic Forms and Cultural Practices*. Amsterdam: Brill, 143–162.

Papacharissi, Zizi 2014: *Affective Publics. Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford: Oxford University Press.

Probyn, Elspeth 2005: *Blush: Faces of Shame*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Quirk, Sophie 2015: *Why Stand-Up Matters. How Comedians Manipulate and Influence*. London: Bloomsbury.

Riedel, Friedlind 2019: Atmosphere. Teoksessa Slaby, Jan – von Scheve, Christian (toim.), *Affective Societies. Key Concepts*. New York: Routledge, 85–95.

Rotola-Pukkila, Miisa ja Pekka Isotalus 2021: Ystävyyttä vai illuusiota? Parasosiaalisen suhteen näkyminen seuraajien viesteissä sosiaalisen median vaikuttajille. – *Lähikuva* 34 (2–3), 95–110. https://doi.org/10.23994/lk.111163.

Senft, Gunter 1995: Phatic communion. Teoksessa Verschueren, Jef – Ostman, Jan-Ola – Blommaert, Jan (toim.) *Handbook of Pragmatics*. Amsterdam: John Benjamins, 1–10.

Shuman, Amy 2005: *Other People's Stories. Entitlement Claims and the Critique of Empathy*. Urbana: University of Illinois Press.

Slaby, Jan 2019: Affective Arrangement. Teoksessa Slaby, Jan – von Scheve, Christian (toim.) *Affective Societies. Key Concepts*. New York: Routledge.

Slotta, James 2015: Phatic Rituals of the Liberal Democratic Polity: Hearing Voices in the Hearings of the Royal Commission on Aboriginal Peoples. – *Comparative Studies in Society and History* 57 (1), 130–160.

Stevens, John A. 2011: Stand up for dementia: Performance, improvisation and stand up comedy as therapy for people with dementia; a qualitative study. – *Dementia* 11 (1), 61–73.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Sundén, Jenny ja Paasonen, Susanna 2019. Inappropriate Laughter: Affective Homophily and the Unlikely Comedy of #MeToo. – *Social Media + Society* 5 (4), 1–10. https://doi.org/10.1177/2056305119883425.

Toikka, Markku ja Maritta Vento 2000: *Ala naurattaa! Stand up -komedian käsikirja*. Helsinki: Like Kustannus.

Turkle, Sherry 2011: *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other.* New York: Basic Books.

Wickström, André 2005: *Das Humoristische Manifest. Kirja stand up -komiikasta*. Juva: WSOY.

Wyatt, Jonathan 2018: *Therapy, Stand-Up, and the Gesture of Writing. Towards Creative-Relational Inquiry.* London: Routledge.

Zuckerman, Charles H. P. 2016: Phatic Violence? Gambling and the Arts of Distraction in Laos. – *Journal of Linguistic Anthropology* 26 (3), 294–314.

Zuckerman, Charles 2021: Phatic, the: Communication and Communion. Teoksessa Stanlaw, James M. (toim.) *The International Encyclopedia of Linguistic Anthropology*. Malden: Wiley-Blackwell.

https://doi.org/10.21435/tl.279

TikTok-video vernakulaarina performanssina

Tero Ahlgren
https://orcid.org/0000-0002-4859-8115
Kaarina Koski
https://orcid.org/0000-0001-6096-8820

Tyttö liikkuu ilmeikkäästi ja katsoo tanssiessaan suoraan kameraan. Hän on pukeutunut yksinkertaiseen, mustaan teepaitaan ja sitonut hiuksensa huolettomasti saparoille. Käsien ja huulien liikkeet seuraavat laulun sanoitusta ja vartalo liikkuu pehmeästi ja notkeasti. Lopussa hän osoittaa etusormillaan suoraan kohti katsojaa ja pyörähtää leikkisästi hymyillen näkyvistä. Tämä 11 sekunnin mittainen tanssikoreografia on tyypillistä suosittua TikTok -sisältöä. Se muodostui TikTokissa talvella 2019–2020 ilmiöksi, jota toistettiin lukuisina erilaisina versioina. Koreografian luoneen Haley Sharpen kanavalla video herättää jo nostalgiaa. Sitä luonnehditaan ikoniseksi ja osaksi TikTokin historiaa. (TikTok: @yodelinghaley 12.12.2019.)

Tässä luvussa käsittelemme TikTok -videoiden laatimista vernakulaarina, omaehtoisena tapana osallistua audiovisuaalista ilmaisua painottavassa sosiaalisen median ympäristössä. Tarkastelemme videoiden performatiivisuutta: minkälaisia piirteitä TikTok -videolla on performanssin muotona sekä miten TikTok -videoilla tuotetaan sosiaalista identiteettiä ja otetaan omaa tilaa internetissä. Vernakulaari toimijuus hahmottuu tässä hybridiseksi: videoiden tekemisen, julkaisemisen, katselun ja jäljittelyn prosesseja muovaavat käyttäjien ja heille muodostuneen kulttuurin lisäksi digitaaliset laitteistot ja itse sovellus. Vastaavasti identiteetin ja sen osana sukupuolen esittäminen tapahtuu sekä sovelluksen mahdollistamia käytäntöjä että kulttuurin ja yhteiskunnan asettamia malleja ja ihanteita vasten. Videot heijastavat myös ajankohtaista yhteiskunnallista tilannetta ja kommentoivat sitä. TikTokin latausmäärät nousivat selvästi vuoden

https://doi.org/10.21435/tl.279

2020 koronakevään aikana (Klug 2020, 5), ja videoissa näkyy pandemian aiheuttama muutos arjessa, kuten lisääntynyt oleskelu kotona.

Pääasiassa mobiilina käytettävä lyhytvideosovellus TikTok on muotoutunut suosituksi audiovisuaalisen ilmaisukulttuurin väyläksi vuodesta 2016 alkaen. Tilastokeskuksen kysely suomalaisten internetin käytön tavoista vuodelta 2020 kertoo, että noin 34 % 16–24-vuotiaista seuraa TikTokia, ja palvelu on siten viidenneksi suosituin yhteisöpalvelu kyseisessä ikäryhmässä Instagramin, WhatsAppin, Snapchatin ja Facebookin jälkeen (Suomen virallinen tilasto (SVT) 2020). Videoiden kuvaamiseen liittyy vernakulaareja tapoja, joilla sovellusta otetaan haltuun. TikTokissa muotoutuu omanlaistaan toimintakulttuuria esimerkiksi sosiaalisen vuorovaikutuksen tapojen sekä videoiden sisältöjen ja julkaisemisen osalta. Verrattuna muihin videosovelluksiin suhteellisen yleisiä ovat lyhyet sketsit ja meemit, ja musiikkipohjaisena sovelluksena TikTokissa korostuvat erityisesti musiikkiin liittyvät performanssit kuten tunnettujen laulujen jäljittely huulisynkkauksena sekä tanssivideot. Tanssihaastevideot muodostavat sarjoja, joissa käyttäjät esittävät kukin oman versionsa samasta tanssikoreografiasta. (Cervi 2021, 200; Klug 2020, 1, 4).

Esimerkkiaineistona TikTokin performatiivisten käytäntöjen tarkastelussa käytämme kahta videoiden sarjaa. Ensimmäinen on yllä kuvailtuun videoon perustuva tanssihaaste, jonka musiikkiraitana on katkelma Doja Catin kappaleesta Say So. Haasteen koreografian luonut Haley Sharpe tunnetaan TikTokissa käyttäjänimellä yodelinghaley (esimerkiksi TikTok: @yodelinghaley 12.12.2019). Tanssin suosio TikTokissa on vaikuttanut suoraan Doja Catin suosioon albumilistoilla, ja tanssikoreografia on myöhemmin päätynyt osaksi kappaleen virallista musiikkivideota. Toinen videoiden sarja perustuu yhteiseen aihetunnisteeseen *#WeAreFamily* (tai vaihtoehtoisesti *#wearefamily*). Se on otettu osaksi TikTokin kampanjaa, joka juhlistaa perhe-elämää koronapandemian aiheuttamien poikkeusolojen aikana. Tunnisteen on ottanut käyttöön myös institutionaalinen toimija WHO osaksi omaa kampanjaansa koronapandemian torjumiseksi ja terveydenhuollon työntekijöiden

https://doi.org/10.21435/tl.279

kiittämiseksi. (TikTok: @who 13.11.2020). Tunnisteella on merkitty useita videoita, jotka kuvaavat perhearkea etenkin karanteenin aikana. Esimerkkinä käyttämämme sarjat edustavat kahta erilaista tapaa hakea videoita TikTokissa: musiikin ja muiden ääniraitojen nimillä tai aihetunnisteen perusteella.

Esittelemme ensin TikTokin piirteitä lyhytvideoiden julkaisusovelluksena sekä sitä, kuinka sovelluksen tekniset ominaisuudet vaikuttavat videoiden tyyliin ja sisältöön. Sen jälkeen käsittelemme TikTokin vernakulaareja käytäntöjä sekä performanssin käsitteen kautta videoiden avulla tuotettua sosiaalista identiteettiä ja sukupuolta. Lopuksi tarkastelemme vielä sitä, miten TikTok -videoilla kommentoidaan ajankohtaisia tapahtumia, kuten pandemiaa.

TikTok lyhytvideoiden julkaisualustana

Kiinalaisen ByteDance-yhtiön omistama TikTok avattiin vuonna 2016. Palvelun Kiinassa toimiva vastine on nimeltään Douyin. TikTokiin yhdistettiin vuonna 2018 toinen toiminnassa ollut lyhytvideopalvelu, musiikkiin painottunut musical.ly. Sovelluksen käyttäjämäärät kasvoivat nopeasti, ja vuoden 2020 alussa palvelulla oli jo 800 miljoonaa käyttäjää. Saman vuoden helmi- ja maaliskuussa palvelussa tehtiin myös historiallisen paljon latauksia kuukautta kohden. (Klug 2020; Kennedy 2020, 1070). Vuoden 2023 alussa TikTok on kuudenneksi suosituin sosiaalisen median alusta muun muassa Facebookin, YouTuben ja Instagramin jälkeen. Sen aktiivisten käyttäjien kuukausittaiseksi määräksi on arvioitu 1,05 miljardia. (Business of Apps 2023; Statista 2023.) TikTok rinnastuu muihin videoiden jakamiseen perustuviin sovelluksiin, joista osa on vakiinnuttanut asemansa ja toiset jääneet lyhytikäisemmiksi. Se on rinnastettu etenkin Twitterin omaan, kuuden sekunnin videoihin perustuvaan Vineen, joka toimi vain nelisen vuotta 2013–2017. (Anderson 2020, 7–8.) Tunnetuin suoratoistovideopalvelu on vuodesta 2005 alkaen toiminut YouTube.com. Googlen omistaman YouTuben kuukausittainen käyttäjämäärä vuoden 2023 alussa on

https://doi.org/10.21435/tl.279

arviolta 2,5 miljardia (Statista 2023). YouTubessa julkaistuista videoista on tehty runsaasti tutkimusta (esim. Burgess ja Green 2009; Snickars ja Vonderau 2009), ja vaikka etenkin tanssivideoiden kohdalla on myös paljon samankaltaisuutta, vertailu YouTubeen auttaa hahmottamaan TikTokille ominaisia piirteitä.

YouTuben ja TikTokin välillä on siis selviä eroja.[1] YouTubeen ladatuista sisällöistä suuri osa on kaupallista tuotantoa, ja omaehtoinen tuotanto käsittää monenlaisia tyylilajeja (Burgess ja Green 2009). Videot voivat olla useiden tuntien mittaisia, ja sovellus näyttää ne tietokoneen ruudulle sopivasti vaakatasoisina. TikTok sen sijaan on suunniteltu käytettäväksi mobiilisovelluksena, jolloin videot ovat lähtökohtaisesti pystysuuntaisia. Niiden kesto on rajattu vain yhteen minuuttiin. Videoiden lyhyyden myötä TikTokissa korostuu tapa katsoa videoita jatkuvana sarjana. Ne näkyvät katsojille jatkuvana virtana samantyyppistä sisältöä, jota ei pysty suoraan itse valikoimaan muuten kuin yksittäisten videontekijöiden profiilien kautta. Verrattuna muihin sovelluksiin, joissa sisältö valikoituu seuraamisen ja seuraajien perusteella, TikTok toimii sisäisten algoritmiensa ohjaamana – joskus arvaamattomasti, usein kuitenkin konservatiivisia arvoja suosien. Kuvavirrassa sovellus painottaa videoita, joilla on paljon katsomiskertoja ja tykkäyksiä, ja osittain tämän vuoksi TikTokissa korostuu yksittäisten somevaikuttajien rooli. TikTokin käytäntöjä tutkinut Ethan Bresnick kuvailee sovelluksen toimivan ennemmin ”audiovisuaalisena leikkikenttänä” kuin pysyvien sosiaalisten verkostojen muodostajana. (Anderson 2020, 8; Bresnick 2019; Kennedy 2020, 1072; Klug 2020, 6.) Sovelluksen käyttäjät luovat silti yhteisyyttä ja verkostoja.

TikTok on leimallisesti nuorison suosima alusta, mikä näkyy myös sisällöissä. Sen käyttäjäkunta on YouTubeen verrattuna keskimäärin nuorempaa: noin 41 % käyttäjistä on 16–24-vuotiaita, ja 4–15-vuotiaista lapsista arviolta puolet käyttää vähintään yhtä paljon aikaa TikTokissa kuin YouTubessa. (Kennedy 2020, 1070.) Kiivastahtista ja lyhytkestoista kuvavirtaa syytävän TikTokin on katsottu vastaavan Z-sukupolven eli 2000-luvun alkupuolella lapsuuttaan eläneiden mieltymyksiin ja tarpeisiin (Cervi 2021, 199), joita

https://doi.org/10.21435/tl.279

on jatkuva verkostojen ja someidentiteetin ylläpito. TikTok onkin tyypillinen niin sanotun *faattisen median* edustaja. Edellisessä luvussa Antti Lindfors on tarkastellut viestinnän faattisuutta yhteisymmärryksen luomisena ja viestintäkanavan ylläpitona. Faattisella medialla tarkoitetaan sosiaalista mediaa, jossa julkaisujen ensisijaisena merkityksenä on viestintäprosessin ylläpito ja julkaisijan aktiivinen läsnäolo digitaalisten laitteiden muodostamassa sosiaalisessa verkostossa. Kun TikTokin käyttäjät panostavat julkaisuissaan pääasiassa läsnäoloon ja kontaktiin, viestintävälineiden perinteinen tehtävä eli informaation välittäminen jää toissijaiseksi. (Ks. Miller 2008, 394–395, 398.)

TikTok-videoita – muutamasta sekunnista minuuttiin kestäviä teoksia – pääsee katsomaan suoran linkin kautta kirjautumatta palveluun, mutta muut toimet kuten videoiden julkaiseminen tai kommentointi sekä kommenttien lukeminen edellyttävät kirjautumista. Videoita tehdessään käyttäjät voivat hyödyntää sovelluksen tarjoamia muokkaustyökaluja kuten suodattimia tai nopeuden säätöä. Nopeudensäätötyökalulla voi esimerkiksi hidastaa musiikkiraitaa, jotta liikkeet, eleet ja huulisynkkaus osuvat musiikkiin paremmin. Aihetunnisteiden avulla pyritään lisäämään videon näkyvyyttä ja suuntaamaan sitä haluttuihin konteksteihin. Yksi yleinen tiktokkaajien tapa on rakentaa jollekin musiikkiraidan laulusäkeelle harkitun kontekstualisoinnin avulla uusi merkitys, joka voi viitata esimerkiksi ajankohtaisiin meemeihin tai muuhun viraaliin sisältöön. Uutta merkitystä tukeva konteksti luodaan valitsemalla sopivia aihetunnisteita videon selitteeseen tai lisäämällä videoon tekstiä tai emojeita. TikTokissa videoihin voi lisätä paitsi tekstiä myös tarroja ja muita visuaalisia tehosteita ennen niiden julkaisemista. Sovelluksen erityinen ominaisuus on niin sanottu duetto. Siinä katsojalle näkyy samanaikaisesti kaksi videota: alkuperäinen video, esimerkiksi tanssihaaste, ja siihen reaktiona tai vastauksena laadittu video, esimerkiksi toisen käyttäjän versio tanssihaasteesta. Kaikki nämä ominaisuudet tukevat etenkin videohaasteisiin vastaamista ja rohkaisevat omien videoiden ja remixien tekemiseen. (Klug 2020, 5–6.) Bresnick esittää, että TikTokin tarjoamat muokkaustyökalut

https://doi.org/10.21435/tl.279

mahdollistavat aiemmista sovelluksista poikkeavan luovuuden ja leikillisyyden. Hän arvioi, että TikTokin suosio perustuu myös sen arvaamattomuuteen. Sen lisäksi, että kuvavirta voi olla sekalaista ja aivan sattumanvaraista, videoiden tekijä ei voi periaatteessa koskaan arvata ennalta sitäkään, millaisia reaktioita tai vaikkapa duettovastauksia omiin videoihin voi kertyä. (Bresnick 2019, 4–6; Cervi 2021, 199–200.)

TikTok on avartanut viestinnän ja luovuuden mahdollisuuksia, mutta siihen liittyy myös varjopuolia kuten kiusaamista. TikTok toimii uutena väylänä myös monenlaiselle epäilyttävälle sisällölle kuten vihapuheelle ja salaliittospekulaatioille, ja muun muassa äärioikeiston näkyvään rooliin on kiinnitetty tutkimuksessa huomiota (Weimann ja Masri 2020). Itse sovellus on saanut julkisessa keskustelussa kritiikkiä ennakkosensuuristaan. Esimerkiksi Kiinan kannalta poliittisesti epämieluisia sisältöjä on estetty, ja tietynlaisten normien ulkopuolelle jäävien käyttäjien lataamaa materiaalia ei näytetä hauissa samalla tavalla kuin muiden käyttäjien. Esimerkiksi vammaisten, seksuaalivähemmistöjen ja ihannenormeista poikkeavaa tyttöyttä edustavien nuorten naisten näkyvyyttä TikTokissa on vaikeutettu. (Anderson 2020, 9; Kennedy 2020, 1073). Lisäksi sovelluksen omistaja oli koko vuoden 2020 ajan poliittisena kiistakapulana USA:n ja Kiinan välisissä suhteissa, kun USA syytti Kiinaa vakoilusta TikTokin kautta (esim. *Guardian* 29.9.2020; ks. myös Anderson 2020, 10).

Performanssi, vernakulaari toimijuus ja digitaalinen materiaalisuus TikTokissa

TikTok-videoita voi tarkastella performansseina monella tasolla: performanssin käsite viittaa paitsi esiintymiseen myös asioiden toteuttamiseen ja uusintamiseen. Vanhastaan performanssi on määritelty kommunikaatioksi, joka eroaa arkiviestinnästä kehystyksensä sekä tyylinsä ja statuksensa osalta (esim. Bauman 1984). Antti Lindfors kuvaa performanssia mahdollisten maailmojen ja

https://doi.org/10.21435/tl.279

virtuaalisten todellisuuksien rakentamisena ja lavastamisena, joka tarjoaa malleja neuvotella kokemuksista ja merkityksistä. Sellaisina performanssit ovat keskeinen kulttuurinen media sosiaalisten ja eettisten kysymysten käsittelylle. (Lindfors 2019, 30.) Vaikka TikTokia pidetään ensisijaisesti viihteellisenä ajanvietteenä eikä niinkään eettisten kysymysten tyyssijana, videot heijastavat myös arvoja ja niiden muutoksia (Kennedy 2020). Folkloretekstin tai TikTok-videon tarkastelu performanssina – eikä esimerkiksi teoksena – suuntaa huomion esittäjän ja yleisön väliseen vuorovaikutukseen, viestintäkanavaan, tulkinnan rakentumiseen ja esittäjän vastuuseen täyttää yleisön odotukset. Performanssi on tapahtuma, johon esiintyjät ja yleisö osallistuvat yhdessä ja joka edellyttää molemmilta osapuolilta yhteensopivaa kulttuurista kompetenssia. (Buccitelli 2012; Bauman 1984; Shepherd 2016, 33–41.) Dialogi esiintyjän ja yleisön välillä on tärkeää myös digitaalisissa performansseissa. Sosiaalisesta mediasta puuttuu suora kasvokkainen vuorovaikutus yleisön kanssa, joten se toteutuu tykkäyksinä ja kommentteina. Tekijä voi tulkita niiden puuttumisen yleisön kannanotoksi julkaisunsa laadusta (Buccitelli 2012, 61). Internetissä esiintyjä ei kuitenkaan voi samalla tavoin hahmottaa koko yleisöään – verkkoon ladatulla esityksellä on mahdollisten suunniteltujen yleisöjen lisäksi miljoonia muita katsojia (Buccitelli 2012, 77–78).

Performanssitutkimus ja performanssin käsite ovat laajentuneet 1900-luvun lopulta lähtien. Performanssi ei edellytä arkiviestinnästä poikkeavaa kehystystä, vaan mitä tahansa jonkin yleisön vastaanotettavaksi tarkoitettua merkityksenantoa ja ilmaisua voidaan lähestyä performanssina. Samalla performanssitutkimus on etääntynyt esittävien taiteiden tarkastelusta ja kiinnostunut siitä, kuinka ihmiset toteuttavat ja esittävät arjessaan sosiaalisia, ammatti-, tai sukupuoliroolejaan. (Schechner 2006; Leeker, Schipper ja Beyes 2017, 11–13.) Samalla performanssiin on liitetty performatiivisuuden käsite, jolla tarkoitetaan, että julkinen esittäminen toteuttaa ja tuottaa esittämänsä asian. Performatiivisuuden käsitettä muovanneen Judith Butlerin mukaan identiteetti tai sukupuoli eivät ole yksilön sisäisiä ominaisuuksia, joita ilmaistaan, vaan ne ovat

https://doi.org/10.21435/tl.279

ulkopuolisten sääntöjen ohjaamia käytäntöjä, joita yksilöt tuottavat sosiaalisissa performansseissa. Toisin sanoen identiteetti ja sukupuoli tuotetaan toistuvien tekojen sarjoissa ja siten niissä on myös muutoksen ja variaation mahdollisuus, vaikka toisto saa ne näyttämään luonnollisilta, sisäisiltä ominaisuuksilta. (Butler 1999, 180; 2011, 2–3, 12). Karoliina Ojanen (2011, 34–48) rinnastaa kollektiivisia normeja myötäilevissä teoissa tuotetun sukupuolen kansanomaiseen perinteeseen, jota tuotetaan yhteisiin kaavojen nojaten mutta kuitenkin varioiden. Tarkastelemme jäljempänä oman identiteetin ja sukupuolen esittämistä TikTokissa performatiivisuuden näkökulmasta. Keskitymme julkaisijoihin, mutta myös yleisön toimintaa voisi tarkastella performatiivisena: esimerkiksi päivitysten kommentoinnin tapoja määrittävät yleisön taustatekijät ja (sosiaaliset) roolit. (Buccitelli 2012, 70–71).

TikTok-videoiden tarkastelu vernakulaareina performansseina olettaa ne omassa kontekstissaan tavanomaisia arvoja ja käytäntöjä toteuttaviksi esityksiksi. Vernakulaari on instituutioiden ohjauksesta irrallista omaehtoista toimintaa ja toisaalta kollektiivinen kulttuurinen resurssi, jolla on auktoriteettia yleisen mielipiteen ja yhteisten käytäntöjen lähteenä. Sosiaalisessa mediassa vernakulaari julkaiseminen ja keskustelut muotoutuvat kunkin viestintäkanavan ja sosiaalisen verkoston käytäntöjen ja odotusten mukaisiksi. Yhteisiin intresseihin perustuvissa verkostoissa muodostuu yhteisiä tapoja ja merkityksenantoja – yhteistä perinnettä. (Ks. Howard 2008, 493–495; Howard 2019, 76; Koski ja Turtiainen 2020, 85–86.) Vernakulaaria voi lähestyä myös rekisterinä, jolla ilmaistaan vertaisuutta. Vernakulaarin rekisterin hallinta merkitsee taitoa tuottaa kohderyhmän kannalta samastuttavaa sisältöä ja luoda mielikuva vertaisuudesta – olipa vertaisuus todellista tai näennäistä. Myös tunnetut somevaikuttajat pystyvät odotuksenmukaisen rekisterin hallinnalla säilyttämään vertaisuuden tunnun yleisönsä kanssa. (Koski ja Turtiainen 2020, 95–98.)

Martin Gibbs työryhmineen on tutkinut alustakohtaisia viestintäkäytäntöjä ja käyttänyt niistä termiä *platform vernacular*. Vernakulaari merkitsee tässä tapauksessa kansankieltä, ja tarkastelussa

https://doi.org/10.21435/tl.279

ovat yleisesti internetissä muotoutuvan vernakulaarin rekisterin sijaan erot eri sovelluksiin muodostuvien viestintäkäytäntöjen välillä. Kullakin sosiaalisen median palvelulla on hiukan omanlaisensa tekniset ominaisuudet, joiden hyödyntämisen käytännöistä ja pääasiallisten käyttäjäryhmien suosimista tyyleistä muodostuu kyseiselle alustalle ominainen viestintätapa. (Gibbs ja muut 2014, 257.) Tarkastelemme jäljempänä nimenomaan TikTokin vernakulaareja käytäntöjä. Tällaisten käytäntöjen tarkastelussa korostuu somejulkaisemisen hybridinen luonne: mobiililaitetta ja digitaalista sovellusta hyödyntävä omaehtoinen performanssi yhdistää inhimillistä ja teknologista sekä vernakulaaria ja institutionaalista toimijuutta. Digitaalisissa ympäristöissä vernakulaari ilmaisu hyödyntää väistämättä yleistä infrastruktuuria ja kaupallisia palvelimia, ohjelmistoja ja sovelluksia sen lisäksi, että huomattava osa vernakulaarin kulttuurin hyödyntämästä kuvastosta on lähtöisin kaupallisesti tuotetusta kulttuurista. Vernakulaari ei ole olemassa kokonaan ilman instituutioita ja suhdetta niihin. (Blank 2009, 5–11; Howard 2008, 495–498; Koski ja Turtiainen 2020, 90.) Vastaavasti internetkulttuuria ei ole olemassa ilman materiaalista teknologiaa.

Digitaalisen materiaalisuuden näkökulmasta teknologiaa ei nähdä vain välineenä, jota ihminen käyttää haluamallaan tavalla, vaan sillä on toimijuus, joka vuorostaan muokkaa käyttäjien toimia. Yhteisöllinen toiminta tietokoneiden ja mobiililaitteiden myötävaikutuksella on *teknososiaalista*. Näkemyksen taustalla ovat posthumanistinen ajattelutapa sekä Bruno Latourin kehittämä toimijaverkkoteoria, joka tunnustaa paitsi ihmisten myös eläinten, fyysisten kappaleiden, digitaalisten objektien, käsitteiden ja sanojen toimijuuden. Nämä toimijat osallistuvat kehityskulkuihin ja tapahtumiin esimerkiksi mahdollistamalla, auttamalla, rohkaisemalla, sallimalla, ehdottamalla, muokkaamalla, hankaloittamalla tai estämällä. (Latour 2005, 72; Leeker, Schipper ja Beyes 2017, 9–11; Shep 2016, 390–391.) Tästä näkökulmasta TikTokissa tapahtuvaa videoiden tekemisen ja julkaisemisen sekä niihin reagoimisen ja imitoinnin prosessia voi siis luonnehtia teknososiaaliseksi. Siihen osallistuvat paitsi käyttäjät ja heidän ylläpitämänsä sosiaaliset arvot

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja rakenteet myös mobiililaitteet ja sovelluksen ominaisuudet sekä videoiden näkyvyyttä säätelevät algoritmit.

Käytössä olevat laitteet ja sovellukset määrittävät paitsi luovan toiminnan muotoja myös sitä, kuinka tallennetut performanssit koetaan ja mitä niillä tehdään (Paasonen 2013, 43). Ne muovaavat myös käyttäjien välisen kanssakäymisen muotoja. YouTuben tanssivideoita tarkastelleet Kathrin Peters ja Andrea Seier toteavat, että videoita katsottaessa tietokone on tapahtumien keskipisteessä. Videoita myös arvioidaan tietokonevälitteisesti, ja YouTube laskee ja näyttää niiden saamat tykkäykset ja katsomiskerrat. YouTube luo videoille välittömän intertekstuaalisen kontekstin, sillä se on tietokoneen avulla saavutettava arkisto esimerkiksi tanssivideoihin liitettyjä kuvia ja tyylejä, joita uusinnetaan ja varioidaan. Se on samalla sekä kokoelma viittauksia jo olemassa oleviin videoihin että väylä käyttäjän omien videoiden välittämiseen. (Peters ja Seier 2009, 193–194.) Tarkastelemme seuraavaksi joitakin TikTokille ominaisia teknososiaalisia käytäntöjä ja etenemme sitten analysoimaan performansseja.

TikTokin vernakulaarit käytännöt

TikTokin käyttökulttuuri on osittain yhteistä monien muiden sosiaalisen median alustojen kanssa, osittain taas erityisesti TikTokille ominaisia, yhteistoimintana sovelluksen ja sitä käyttävän yhteisön kanssa syntyviä käytäntöjä. Sosiaalisen median vernakulaareja käytäntöjä voi lähestyä sovelluksen haltuunottoa ja niissä toimimista ohjaavana folklorena. Simon J. Bronner määrittelee folkloren tapojen ja käytänteiden (engl. *practice*) kautta: folklore on kulttuurisesti opittuja toimintamalleja, joiden toistaminen ja variaatio samalla uusintavat ja määrittävät kyseisessä kulttuurissa käytettävissä olevia malleja. (Bronner 2016, 15–19.) Kyse voi olla myös yhteiskunnan rakenteisiin omaksutuista malleista kuten sukupuolirooleista, joita esimerkiksi TikTokin tanssivideot sekä uusintavat että kommentoivat ja jotka ovat verrattain hitaasti muuntuvia.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Riikka Turtiainen ja Sari Östman kuvailevat omaehtoisten verkkosisältöjen kenttää sosiaaliseksi muodostelmaksi, jossa keskeisiä ovat toimijoiden asemat ja heidän välisensä voimasuhteet. Kentällä toiminen edellyttää asiaankuuluvaa pääomaa, johon liittyvät aineelliset puitteet mutta josta suuri osa on aineetonta ja symbolista. Kyse voi olla esimerkiksi taidosta yhdistellä vaikuttavalla tavalla erilaisia sisällöntuotantotekniikoita. Arvostetun aseman saavuttamisessa voivat merkitä kerätyn yleisön laajuus, yleisön antama palaute, vertaisten mielipiteet ja harkitun laadukas sisältö. (Turtiainen ja Östman 2009, 341–343.) TikTokissa algoritmeilla on huomattava vaikutus sosiaalisen pääoman muotoutumisessa. Videoiden katsomiskerrat, tykkäykset ja jakojen määrät vaikuttavat siihen, mitä videoita sovellus näyttää useimmille käyttäjille ensimmäisten joukossa. Videoita katsotaan yleensä muutama kerrallaan, ja tykkäyksiä tulee varmimmin ensimmäisten joukossa näkyville videoille. Algoritmien tukema suosion kumuloituminen tuottaa helposti tähden asemassa olevia tiktokkaajia ja jättää toisia vähälle huomiolle. TikTokin käyttäjien omaksumat käytännöt pyrkivätkin monin tavoin näkyvyyden ja suosion tavoitteluun. Keinoja ovat sovelluksen ominaispiirteiden mielekäs hyödyntäminen, odotuksenmukaisten sisältöjen tuottaminen sekä sosiaalinen kanssakäyminen muiden käyttäjien kanssa.

Keskeinen videoiden näkyvyyttä säätävä sovelluksen ominaisuus ovat aihetunnisteet, joita käytetään myös Twitterissä ja Instagramissa. Periaatteessa julkaisun yhteyteen merkityt aihetunnisteet liittyvät sen aiheeseen, tekijään tai sisältöön, mutta niitä käytetään myös strategisesti toisin. TikTokissa esimerkiksi *#foryou*, *#foru*, *#fyp* eri muunnoksineen viittaavat kaikille käyttäjille näkyvään *For You* -aloitussivuun ('sinulle'). Niiden käytön oletetaan lisäävän todennäköisyyttä sille, että video näkyy muiden käyttäjien ruudulla. Todisteita sovelluksen algoritmien toimimisesta näin ei kuitenkaan ole, joten kyseessä on vain oletus ja sovelluksen käyttämiseen liittyvä tapa. (Klug 2020, 18; *Vice Motherboard* 2019.) *For You* -aihetunnisteita esiintyy myös aineistoissamme. Suosittujen ja ajankohtaisten aihetunnisteiden käyttö omien, myös aivan muita aiheita sisältävien

https://doi.org/10.21435/tl.279

julkaisujen markkinoimiseksi on tavallista sekä TikTokissa että muilla sosiaalisen median alustoilla. Vernakulaareja käytäntöjä täydentävät kaupalliset toimijat kuten konsultointiyhtiöt, jotka tarjoavat yksittäisille kuluttajille hakukone- ja aihetunnisteoptimointia.

Suosituimmilla TikTok-videoiden tekijöillä on tuhansia, joillakuilla jopa miljoonia aktiivisia seuraajia maailmanlaajuisesti[2]. Tällaisilla TikTok-vaikuttajilla, kuten kymmenien miljoonien seuraamalla Charli D'Ameliolla[3] (käyttäjänimi @charlidamelio) on merkitystä sovelluksen käyttöön liittyvien toimintamallien muotoutumisessa. Vaikuttajayksilöiden imitointi osana sosiaalisen median käytäntöjä ei liity pelkästään TikTokiin. Myös YouTubessa suosituimmat vloggaajat jättävät vastaavasti jälkensä vlogien tekemisen kulttuuriin ja luovat YouTube-videoiden kohdalla tunnuspiirteet "youtubemaisuudelle", yhteisesti jaetulle käsitykselle siitä, mitä YouTube-videot ovat. Burgess ja Green pitävät vloggaajien suosion rakentumisen keskeisenä tekijänä heidän tapaansa olla vuorovaikutuksessa yhteisön kanssa. (Burgess ja Green 2009, 99–100.)

Sosiaalisen kanssakäymisen mahdollisuudet ovat teknisesti samantyyppisiä TikTokissa ja YouTubessa. TikTokissa videoihin liittyvä kanssakäyminen tapahtuu neljällä eri tavalla: 1) epäsuorasti eli videoita katsomalla (joka vaikuttaa videoiden katsojamääriin ja siihen, että videota näytetään entistä useammille), 2) reagoimalla videoista tykkäämällä ja niitä jakamalla, 3) vastaamalla esimerkiksi kirjallisilla kommenteilla ja 4) vastaamalla videoin, kuten duetoin. Duettovideot ovat pelkästään TikTokin ominaisuus, eikä toiminnon käyttö vaadi editointitaitoja. Duetot ovat henkilökohtaisimmalta tuntuva kanssakäymisen muoto ja lähimpänä kasvokkaiskontaktia sovelluksen mahdollistamissa rajoissa. Ne muodostavat jatkuvasti syvenevän videoiden verkoston, kun aiempaan vastaukseen vastataan uudella videolla (Serrano ja muut 2020.) Bresnick luonnehtii osallistujien väliseksi keskusteluksi TikTok-videoiden tekemistä vuoroin toistensa töitä varioiden ja kommentoiden. Samalla kun nousevia trendejä imitoidaan esimerkiksi osallistumalla haasteisiin, luodaan kollektiivisesti vertaisryhmän tuotantoa hyödyntävää remixiä, jonka sisällöt muotoutuvat TikTokille ominaiseksi

https://doi.org/10.21435/tl.279

ilmaisukieleksi ja meemeiksi. (Bresnick 2019, 5.) Yleisöllä on keskeinen rooli digitaalisen perinteen ylläpitämisessä: vaikka suurin osa internetin käyttäjistä ei aktiivisesti tuottaisikaan sisältöä kuten meemejä tai videoita jollekin somealustalle, heidän reaktionsa ja tulkintansa pitävät jo tehdyn materiaalin kierrossa ja näkyvillä. Internetin eri ilmiöiden tunteminen ja niihin sopivien kontekstien tunnistaminen on internetin käyttäjän traditionaalista kompetenssia. (McNeill 2015, 12–13, 16–17.)

TikTokin omaa ilmaisukulttuuria muovaavat paitsi sovelluksen tekniset ominaisuudet ja algoritmien vahva rooli myös käyttäjäkunnan ikäjakauma ja niin sanotun Z-sukupolven mieltymykset ja tarpeet sosiaalisen median käytössä. Tyypillistä on oman sosiaalisen identiteetin rakentaminen itse tehtyjen videojulkaisujen välityksellä, jolloin videot ovat ensisijaisesti performatiivisia ja samastuttavia, usein myös kepeitä ja hassuttelevia. Vaikka video pyrkisi välittämään informaatiota, TikTokissa se tuodaan luontevimmin esille humoristisesti taikka trendeihin ja oman somepersoonan samastuttavuuteen nojaten. Tarkastelemme näitä lähemmin jäljempänä aineistoesimerkkien tuella.

Verrattuna esimerkiksi Instagramiin TikTok sisältää amatöörimäisempää ja huolittelemattomampaa sisältöä, jolle on ominaista tiivis sidos meneillään oleviin trendeihin. Syynä on sekä käyttäjien ikä että sovelluksen tekniset ominaisuudet: TikTokin valmiit musiikkiraidat ja kameratoiminto rohkaisevat tekemään julkaisuja omalla mobiililaitteella, eikä muita valmiuksia tarvita. (*Grin* 2021.) Sisällöllisesti TikTokia on pidetty erityisesti tanssihaasteiden ja yksilöllisten sisältöjen julkaisukanavana, mutta sovelluksen käyttäjien lisääntyessä myös variaatio on lisääntynyt. TikTokissa tapaa myös meemitilejä eli käyttäjiä, jotka julkaisevat uudelleen muiden aiemmin tuottamia sisältöjä. (*New York Times* 2020.)

Vaikka TikTokin käytännöt syntyvät vähitellen julkaisijoiden ja yleisön tekemien valintojen kumuloituessa, ne voivat myös muuttua. Erityistilanteissa yhteisö voi luoda uusia käytäntöjä tai toimintamalleja nopeastikin, esimerkiksi kun ilmenee tarve varoittaa videoiden sisällöistä. Sovellukseen ladattavan materiaalin

https://doi.org/10.21435/tl.279

ennakkoseulominen on vaikeaa, minkä osoitti vuonna 2020 niin TikTokissa kuin myös muissa videopalveluissa levinnyt itsemurhavideo. Väkivaltainen leike yhdistettiin muuhun videomateriaaliin, jolloin käyttäjät joutuivat näkemään itsemurhan tahtomattaan. Tapaus synnytti käyttäjien keskuudessa tavan varoittaa muita käyttäjiä siitä, mistä yksityiskohdista tunnistaa tarpeeksi nopeasti, että kyseessä on juuri tuo itsemurhavideo. Näin videon katsomisen voisi heti keskeyttää. (*The Verge* 7.9.2020.)

Vernakulaarit rekisterit hallitseva sosiaalisen median käyttäjä tietää, millaiset sisällöt ja tyylit sopivat parhaiten millekin alustalle. Käytäntöihin kuuluvat myös eri sovellusten yhteiskäyttö ja niiden yksilöllisten piirteiden hyödyntäminen. Sovelluksesta riippumatta julkaisuissa toistuvat usein samat aiheet, kuten ajankohtaisuutiset, meemit tai populaarikulttuurin ilmiöt. Teknisesti katsoen muut sovellukset voivat tuoda TikTok-videoille lisää näkyvyyttä tai uudenlaisia käyttömuotoja. Ensinnäkin ja yksinkertaisimmillaan yhteiskäyttö merkitsee alun perin TikTokissa julkaistujen videoiden laajempaa jakelua muissakin sovelluksissa kuten Facebookissa, Tumblrissa, Instagramissa tai Twitterissä. Toiseksi TikTokissa leviävää ilmiötä voidaan myös täydentää pitempää kestoa vaativilla videoilla. Esimerkiksi TikTok-tanssien ohjevideoita eli tutoriaaleja julkaistaan YouTubessa runsaasti. Say So -koreografiaa opettava Bao Tranin seikkaperäinen ohjevideo on yli kymmenminuuttinen (YouTube: Learn How To Dance 22.1.2020), ja Online dance classes puolestaan ohjeistaa ja harjoituttaa koreografian koko kappaleeseen – ei pelkästään TikTokissa näkyvään katkelmaan – noin 40-minuuttisessa tutoriaalissa (YouTube: Online dance classes 2020).

Kolmas yhteiskäytön tapa on videoiden yhdisteleminen. Erilaiset *mashupit*, yhteen editoidut TikTok-videot, ovat suosittua sisältöä muun muassa YouTubessa, joka tukee pitempää videokestoa. Hyvä esimerkki on TikTokissa vuoden 2021 alussa suosioon noussut 1800-luvun valaanpyytäjien laulu Wellerman. Skotlantilainen postiljooni Nathan Evans julkaisi sen esittämänään joulukuussa 2020, ja se sai nopeasti miljoonia katsomiskertoja ja reaktioita. (*New York Post* 14.1. 2021.) Jo TikTokissa käyttäjät tekivät lauluun

https://doi.org/10.21435/tl.279

stemmavideoita basso-, tenori- ja sopraanoäänillä duettoina niin, että laulusta muotoutui moniäänisiä kokonaisuuksia. YouTubessa puolestaan ilmestyi laajempia yhdistelmiä, joissa ääni- ja kuvaraidat useista eri TikTok-videoista on koottu pitemmiksi kuoromaisiksi Wellerman-teoksiksi. (Esim. YouTube: Dubbac Media 14.1.2021; YouTube: Mark Norman Francis 18.1.2021.) YouTuben Wellerman-videot osoittavat, miten yhden sovelluksen piirissä leviävää videomateriaalia voidaan käsitellä, kun se siirretään toisella tavalla videoita tukevan sovelluksen piiriin.

TikTokin tanssihaasteet ja Say So

Suuri osa TikTokin sisällöstä käsittelee edelleen musiikkia ja tanssia. Doja Catin kappaleeseen Say So tehty koreografia on ollut yksi TikTokin suosituimmista tanssivideoista 2020-luvun alussa ja edustaa TikTokille stereotyyppisenä pidettyä sisältöä. Suosituilla tanssihaasteilla – joita ovat olleet samaan aikaan myös Renegade, Cannibal ja Hit Every Beat – on yhteisiä, TikTokille tunnusomaisia piirteitä. Ensinnäkin koreografia jättää jalat lähes huomiotta, ja liikkeet keskittyvät pääasiassa lantiosta ylöspäin. Toiseksi kasvot ja kasvojen ilmeet ovat olennaisia toisin kuin yleensä tanssiesityksissä. (Cervi 2021, 201.) Haley Sharpen Say So -koreografiassa esimerkiksi säkeen *Why don't you say so?* kohdalla käsiä kohotetaan kämmenet ylöspäin ikään kuin ihmettelyä osoittaen, ja myös ilme voi olla kysyvä (esim. TikTok: @yodelinghaley 12.12.2019).

Tanssihaasteiden estetiikka perustuu TikTokin ominaisuuksiin ja siellä muotoutuneeseen kulttuuriin. TikTokille tyypillinen huulisynkkaus eli laulun sanojen imitointi suun liikkeillä kohdistaa huomion kasvoihin. Koreografiaa rajaa myös se, että käytännössä tanssija esiintyy mobiililaitteensa kameralle, joka on aseteltu jollekin pinnalle kotiympäristössä. Käytettävissä on rajallinen aika, ja jos toiveena on tanssin leviäminen viraaliseksi, liikkeiden on myös oltava riittävän yksinkertaisia, jotta seuraajat voivat oppia ne kohtuullisella vaivalla. (Cervi 2021, 200; Kennedy 2020, 1070, 1071.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

TikTokin ja sen tanssihaasteiden suosion on katsottu korreloineen koronaviruspandemian kanssa, joka on myös lisännyt videoiden tekemistä nimenomaan kotona. Daniel Klug on tarkastellut TikTokissa koronapandemiaan liittyviä *#distancedance*-aihetunnisteella merkittyjä videoita. Niiden lavastuksessa ja esiintyjien vaatetuksessa korostuu arkinen kotiympäristö. Videot on tyypillisesti kuvattu sellaisessa huoneessa, jossa on tarpeeksi tilaa mutta myös riittävästi yksityisyyttä tai taustalla valkoinen seinä, jota vasten esiintyjä erottuu hyvin. (Klug 2020, 14–15.) Usein tilana on oma makuuhuone, joka muuttuu videoiden julkaisun myötä yksityisestä ja suojatusta omasta tilasta nähdyksi ja samalla arvioinnin kohteeksi (Kennedy 2020, 1071). Klugin tarkastelemista *#distancedance*-videoista lähes kaikki on kuvattu yhdellä otolla ja lähes kaikissa esiintyvien henkilöiden määrä oli yksi. (Klug 2020, 12–13.) Sama asetelma korostuu Say So -tanssihaasteen videoissa. Tekniikan yksinkertaisuus tuo videoon välittömyyttä, hetkellisyyttä ja aitoutta. Tätä korostaa versio, jossa vessassa tapahtuvan Say So -tanssin keskeyttää sinne syöksyvä pahoinvoiva kaveri ja jossa esitys päättyy hämmennykseen (TikTok: @rileyhubatka 19.12.2019).

Haastevideoille on tyypillistä, että tanssikoreografioita ei varioida, vaan liikkeet pyritään tekemään alkuperäisen mallin mukaisesti. Näin osallistujat osoittavat harjoitelleensa ja osaavansa tanssin. Tanssihaaste ei kuitenkaan ole kilpailu, ja asenne haasteeseen vastaamista kohtaan vaihtelee. Vaikka jotkut käyttävät jopa ammattimaista valaistusta tai esiintymisasuja, toisille edes koreografian tarkka toteuttaminen ei ole olennaista, vaan tärkeintä on saada osallistua. Tällöin voidaan antaa myös kommellusten ja häiriöiden näkyä. (Klug 2020, 20–21.) Osa haasteeseen osallistuvista jäljittelee myös alkuperäisen videon keinoja aloittaa ja lopettaa tanssi. Videon alussa voi näkyä, kuinka esiintyjä astuu taaksepäin käynnistettyään kameran, hän voi saapua kuvaan sivusta, tai tanssi voi alkaa suoraan. Vastaavasti videon lopussa esiintyjä voi poistua kuvasta. (Klug 2020, 21–22.) Haley Sharpe on tehnyt Say So -videostaan useita versioita, joista osa alkaa kameran käynnistämisellä ja osa suoraan tanssista. Lopussa hän yleensä poistuu kuvasta, usein pyörähtämällä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Tanssin päättyminen merkitään toisinaan käyttämällä sosiaalisessa mediassa tunnettuja käsimerkkejä. Etu- ja keskisormella tehty V-käsimerkki tarkoittaa itäaasialaisessa popkulttuurissa nätisti tai söpösti esiintymistä ja on yleinen myös selfieissä. Toisentyyppistä viestiä kertoo etusormien tuominen kohtisuoraan yhteen. Emojina se merkitsee ujostelua tai epäröintiä – ikään kuin epävarmuutta performanssin onnistumisesta. (Klug 2020, 21–22.) Tietyt eleet, liikkeet, asennot, kuvakulmavalinnat ja kasvojen ilmeet olivat myös Petersin ja Seierin aineistossa keskeisiä YouTube-videoiden tyylitekijöitä, jotka videoiden tekijät ja katsojat tunnistavat (Peters ja Seier 2009, 196).

Say So -tanssivideot somepersoonan ja sukupuolen performatiivina

TikTok-videoiden tekeminen on omaehtoista sosiaalisen identiteetin rakentamista ja oman tilan ottamista sosiaalisessa mediassa, vaikka niiden muotoa ohjaavatkin sovelluksen tekniset ominaisuudet, vernakulaarit toimintamallit ja kulttuuriset normit. Sosiaalisessa mediassa toimiva somepersoona voi olla erilainen kuin arkiminä. Shunzuke Nozawa kuvailee niin sanottua hahmoksi tulemista: ihminen kohtaa mediassa joukoittain erilaisia hahmoja ja haluaa samalla itsekin tuottaa itsestään kaupallisesti menestyvän hahmon, jossa hän voi esiintyä esimerkiksi sosiaalisessa mediassa. (Nozawa 2013; ks. myös Lindfors 2019). Peters ja Seier myös puhuvat sosiaalisen ekonomisoimisesta, jossa ”itse” muuttuu jatkuvaksi projektiksi toimijoiden keskinäistä vertailua ja itsensä tarkkailua. Vertailun ja tarkkailun avulla valitaan strategisesti optimaaliset toimintamallit. (Peters ja Seier 2009, 188.) Somepersoona on helppo ymmärtää performatiivisesti tuotetuksi. Videot, samoin kuin kommentit ja muut reaktiot, ovat sitä rakentavia ja uusintavia tekoja. Myös tanssihaasteeseen osallistuminen toimii oman somepersoonan performatiivina. Osallistujat tuottavat yhteiseen kaavaan kiinnittyvistä videoista omannäköisiään, oman kanavansa tyyliä edustavia

https://doi.org/10.21435/tl.279

versioita (Bresnick 2019, 5). Monet toteuttavat TikTokin valtavirraksi muodostunutta teinityttömäistä ”normaalia” (ks. Kennedy 2020, 1072), mutta toisilla on temaattisempia kanavia. Esimerkiksi sirkustaitojaan esittelevällä kanavallaan Demi Skinner on toteuttanut Say So -haasteen korkeilla puujaloilla tanssien (TikTok: @demiskinner 2.1.2020) ja irlantilaistansseja harrastava käyttäjä Leilagabrys julkaissut vain jalkojen liikkeitä kuvaavan irlantilaistanssin samaan musiikkiin (TikTok: @leilagabrys 2020).

TikTokin suurta suosiota voi pitää digitaalisen tyttökulttuurin nousuna – tai ainakin tietynlaisen tyttöyden performatiivin nousuna. Seuratuimmat tiktokkaajat kuten Charli D'Amelio ja Loren Gray ovat nuoria naisia, jotka esittävät kotioloissaan huulisynkkaa ja tanssia hupsutellen ja samastuttavasti. D'Amelion esiintyminen hassutteluineen, silmäniskuineen, kielen näyttämisineen ja joskus ikään kuin tanssiliikkeissä erehtymisineen on samastuttavaa. Melanie Kennedy kuitenkin muistuttaa, että tyttöjen hahmoon TikTokissa kuuluva ”häpeilemätön ja suodattamaton tyttömäisyys” on vahvasti konstruoitua ja rajoittuu hyvin kapeisiin sukupuoli-, rotu- ja luokkaihanteisiin. Esimerkiksi D'Amelio on hoikka, valkoihoinen, normienmukaisesti viehättävä teinityttö, jonka konservatiivisen perheen varakkuus käy ilmi videoiden taustalla näkyvän kodin tilavuudesta. Sovelluksen algoritmit vahvistavat tällaista tyttöyden normia suosimalla sitä ilmaisevia videoita esimerkiksi rodullistettujen tai muihin vähemmistöryhmiin kuuluvien kustannuksella. Vaikka TikTok on siis sovelluksena luonut tilaa toimia tyttönä internetissä, se rajaa samalla ulkopuolisiksi laajan skaalan erilaisia tyttönä olemisen tapoja. (Kennedy 2020, 1070–1073.)

Haley Sharpen Say So -koreografiaa voi pitää estetiikaltaan feminiinisenä pehmeine ja vartalon notkeutta kuvastavine liikkeineen. Monet muissakin medioissa suositut naispuoliset tähdet ovat julkaisseet tanssista oman versionsa. Charli D'Amelio on videoinut useita omia versioitaan, yhden niistä myös tanssiparin kanssa (TikTok: @charlidamelio 2019), ja näyttelijä-laulaja Selena Gomez esiintyy omalla Say So -videollaan tiktokkaaja lola.amithaan kanssa (TikTok: @selenagomez 7.3.2020). Myös kappaleen alun perin

https://doi.org/10.21435/tl.279

esittänyt Doja Cat on tehnyt lyhyen videon kahden muun tanssijan kanssa hiukan alkuperäisestä muokatulla koreografialla (TikTok: @dojacat 28.2.2020). Julkkisten versiot ovat tuoneet tanssille edelleen lisää näkyvyyttä. Ne myös vahvistavat yhteyttä aiemman feminiinisen julkkiskulttuurin ja uudemman TikTok-tyttökulttuurin välillä (Kennedy 2020, 1073).

Say So -haastekoreografian mieltäminen lähtökohtaisesti feminiiniseksi näkyy maskuliinisuuden korostamisena nuorten miesten tekemissä versioissa. Käyttäjän munggaran6 videossa saatteena on englannista vapaasti käännettynä ”jos olet pohtinut, miten pojat tiktokkaavat, niin näin”. Videolla neljä miesoletettua tanssijaa toistaa Say So -koreografian, mutta korostetun aggressiivisin liikkein. Hurjuuden esittäminen kuvastuu etumaisen tanssijan ilmeissä: käsiä veivataan hampaat irvessä. (TikTok: @munggaran6 1.1.2020.) Samoin käyttäjän treclements videossa tanssia tyylitellään terävin ja suurennelluin liikkein. Haley Sharpen alkuperäisessä videossa ruudulta poistuminen on tapahtunut viehkosti pyörähtämällä; tämä tanssija versioi sitä syöksymällä vauhdikkaalla kierrehypyllä sivussa näkyvälle sängylle. (TikTok: @treclements 20.12.2019). Valtakulttuurisia normiodotuksia voi myös tietoisesti murtaa. YouTuben meikkausopetusvideoista tunnettu James Charles Dickinson rikkoo omilla videoillaan perinteisiä sukupuoliodotuksia esimerkiksi siitä, miten miehet meikkaavat ja pukeutuvat. Say So -videollaan hän toteuttaa koreografian täydessä meikissä ja alkuperäiseen tapaan pehmein liikkein. (TikTok: @jamescharles 21.12.2019).

Tanssin esittämiseen TikTokissa voi olla monenlaisia vaikuttimia. Monille tanssi itsessään tai haasteeseen osallistuminen on tärkeää; toisille se on korostetummin oman sosiaalisen identiteetin performatiivi tai sillä ilmaistaan poliittisia tai sosiaalisia argumentteja. TikTokissakin vallitsevat norminmukaiset oletukset sukupuolesta tai seksuaalisesta suuntautumisesta eivät estä yksilöitä tuottamasta toisenlaisiakin identiteettejä. Aihetunnisteella *#comingout* viitataan TikTokissa kaapistatulovideoihin eli performansseihin, joiden avulla esiintyjä paljastaa ensi kertaa seksuaalisen suuntautumisensa ystävilleen ja sukulaisilleen ja joskus myös kuvaa heidän reaktioitaan.

https://doi.org/10.21435/tl.279

(Cervi 2021, 200.) Myös jäljempänä käsitellyt *#wearefamily*-videot toimivat usein queer-identiteetin performansseina. Yhteiskunnassa jokaiselle lähtökohtaisesti asetettu heteroseksuaalisuuden (sekä cissukupuolisuuden) normi (Butler 1999, 180) näkyy kuitenkin jo siinä, että toisin kokeva yksilö on ”kaapissa” ellei erikseen julistaudu normista poikkeavaksi. TikTokissa normit vaikuttavat vahvasti videoiden näkyvyyteen, mutta sovellus ei – joitakin paikallisia ylilyöntejä lukuun ottamatta (ks. Anderson 2020, 9) – sinänsä estä normeja haastavia sukupuolen tai seksuaalisuuden performatiiveja.

#WeAreFamily ja perheteeman variaatiot

Suositut aihetunnisteet ovat vapaasti otettavissa vernakulaariin käyttöön sosiaalisen median sovelluksissa. Toinen tapausesimerkkimme *#WeAreFamily* (’olemme perhe’ tai ’olemme perhettä’) on TikTokissa suosittu aihetunniste, joka voi viitata yksinkertaisesti perhe-elämään mutta jolla on sen lisäksi erityisiä merkityksiä. Se viittaa muun muassa globaaliin solidaarisuuteen, yhteenkuuluvuuteen koronapandemian aiheuttamien muutosten äärellä tai tukeen seksuaali- ja sukupuolivähemmistöille. Siihen liittyy myös virallisen tahon organisoima kampanja. Kaikista aihetunnistetta käyttävistä videoista ei ole helppo löytää sen yhteyttä videon sisältöön tai tekijään. Se voi joskus olla mukana vain näkyvyyden lisäämiseksi tai sillä on merkityksiä, joita vain asianosaiset ymmärtävät. Tässä keskitymme englanninkielisiin videoihin ja niissä perheeseen, solidaarisuuteen ja pandemiaan viittaaviin merkityksiin.[4]

Suuri osa *#wearefamily*-merkittyjä videoita viittaa suoraan tai epäsuorasti Sister Sledgen esittämään hittiin We are family (1979), jonka on kirjoittanut muusikko Nile Rodgers ja tuottanut Bernard Edwards.[5] Sillä voidaan viitata tavalliseen perheeseen, mutta tällä sisaruudesta, läheisyydestä ja tulevaisuudenuskosta kertovalla kappaleella on pitkä historia myös tavanomaisista poikkeavien perhemuotojen puolustajana sekä sukulaisuuteen perustumattoman yhteisyyden ylistäjänä. Sitä on käytetty 1970-luvun lopulta lähtien

https://doi.org/10.21435/tl.279

homoseksuaalien piirissä viittauksena perinteisen perheen sijaan muodostuviin affektiivisiin suhteisiin sekä poliittiseen yhteenkuuluvuuteen. Sister Sledgen esittämällä hitillä on edelleen HLBTIQ-piireissä itse valittuun perheeseen ja sateenkaaripiirien sisäiseen solidaarisuuteen viittaava merkitys. (Herman 1990, 789; Way 2014; Weston 1991, 403.)

Aihetunniste *#wearefamily* lähestyy siis perhettä tapauskohtaisesti hyvin erilaisista näkökulmista. Tunnisteella merkityt videot voivat esitellä humoristisesti perhearkea, hulluttelua tai kinasteluakin perheen kesken. Tällaisissa videoissa esimerkiksi nainen tulee muksineeksi miestään vesipullolla ja laukulla muka huomaamattaan, ja tämä hermostuu (TikTok: @samandlona 16.5.2020) tai aikuiset veljekset ottelevat testatakseen, kumpi on vahvempi, mutta musiikin rytmin muuttuessa kääntyvätkin selin imitoimaan twerkkausta (TikTok: @thewadetwins 22.5.2020). TikTokin hengen mukaisesti monet perhettä korostavista videoista ovat usean sukupolven yhteistä koreografista esiintymistä musiikin tahdissa, joskus myös samantyylisesti pukeutuneina. Tällaisissa videoissa korostetaan esimerkiksi perheen suurta kokoa, mikä huomioidaan myös kommenteissa, tai perheen yhteistoiminnallisuutta ja eri ikäpolvet yhdistävää hyvää henkeä, joka ei ole itsestäänselvyys (esim. TikTok: @paigemackenzie 23.11.2018; TikTok: @abiclarkecomedy 20.5.2020; TikTok: @royaltybeauxs 27.2.2022). Tunniste liitetään myös seurusteluun ja avioliittoon. Esimerkiksi hääjuhlissa kuvattu otos muistuttaa kuvatekstissä, kuinka kaksi perhettä muuttuu avioliiton myötä yhdeksi, ja näyttää juhlavieraat tanssimassa Sister Sledgen hitin tahdissa (TikTok: @jayandmackfilms 17.9.2020).

HLBTIQ-henkisissä *#wearefamily*-videoissa näkökulma perheeseen on kahdenlainen. Toisaalta kyse on tässäkin ydinperheistä ja erityisesti siitä, etteivät ne ole pelkästään heteroseksuaalien elämäntapa. Videoilla esimerkiksi kahden isän perheet reagoivat perhemuotoaan hämmästeleviin kysymyksiin, ja kommenteissa heitä tuetaan. (TikTok: @robotramon 21.6.2020; TikTok: @terrell_jarius 25.5.2021.) Toisaalta aihetunniste osoittaa erityisesti valitun perheen ja laajemman queer-solidaarisuuden suuntaan. Valittuun

https://doi.org/10.21435/tl.279

perheeseen viittaa esimerkiksi käyttäjän tinamadlibs video, jonka lähtökohtana on Dorian-nimisen käyttäjän suru perheensä ymmärtämättömyydestä. Video on kooste useiden tiktokkaajien puheenvuoroista, joissa nämä tarjoutuvat kukin vuorollaan hänelle uusiksi perheenjäseniksi. ”Hei Dorian, olen uusi enosi!” (TikTok: @tinamadlibs 2022.) Queer-henkisiä videoita julkaiseva super_niro_ tanssii We Are Family -hitin tahdissa ja kiittelee aiempaan videoonsa saamistaan positiivisista kommenteista ja uusista seuraajista. Hän ilmaisee laulaen olevansa niiden myötä seuraajiensa kanssa samaa perhettä. (TikTok: @super_niro_ 23.4.2022.)

Vakavaluonteisempi video on käyttäjän andreas.embodiment tunteikas pyyntö seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen kohdatuksi tulemisen puolesta koko vähemmistöperheen osalta. Videossa käytetään myös muita yhteisöön viittaavia aihetunnisteita, kuten *#gaytok* sekä *#queertok*. (TikTok: @andreas.embodiment 8.5.2022.) *#Wearefamily*-videoissa hyödynnetään TikTokin toimintamekanismia homo- ja transfobian, rasismin ja seksismin vastaisen yhteisön luomiseen. Hyvä esimerkki osallistamisesta on käyttäjän call_me_philly ohjeistus kommentoida videota sanalla *perhe* (engl. *family*) ja sen jälkeen seurata kommentoijien käyttäjätilejä (TikTok: @call_me_philly 15.11.2021).

HLBTIQ-yhteisöjen julkaisuissa queer-identiteetin performansseilla voi nähdä poliittisen luonteen, kun kauan syrjitty vähemmistö tekee itsestään näkyvää yksilö ja video kerrallaan. Joukossa on myös tavoitteiltaan informatiivisia videoita. Tietosisällön voi välittää monella eri tavalla. Käyttäjän yagboy videossa esitellään HLBTIQ-yhteisön käyttämiä lippuja: miesoletettu henkilö yksinkertaisesti luettelee sivussa näkyvien lippujen symboloimat sukupuoliset tai seksuaaliset suuntautumiset *We Are Family* -hitin soidessa taustalla – ja siinä videon pituus jo tuleekin täyteen (TikTok: @yagboy 18.2.2021). Käyttäjä sue_kessler puolestaan on pukenut viestinsä enemmän TikTok-tyyliseksi. Videossa hänen nykypäivän minänsä keskustelee hänen 1990-luvun minänsä kanssa ja kertoo yhteisön nykyään käyttämistä termeistä. Videoon mahtuu vain muutama termi, koska vuolaassa keskustelussa entinen minä

https://doi.org/10.21435/tl.279

koettaa arvailla niiden merkitystä. Kessler onkin tehnyt useita vastaavia videoita, joissa termejä kertyy lisää. Tiedottamisen sijaan videot hahmottuvat samastuttavana jutusteluna, joka hyödyntää myös yhtä HLBTIQ-yhteisöille ominaista teemaa: voisinpa kertoa menneisyyden ahdistuneelle minälleni, että kaikki menee vielä hyvin. (TikTok: @sue_kessler 27.3.2022).

#Wearefamily pandemian kontekstissa

Sister Sledgen esittämällä We Are Family -kappaleella on viitattu myös muilla tavoin ihmisten väliseen yhteisyyteen ja solidaarisuuteen. Laulun tekijä Nile Rodgers reagoi vuonna 2001 syyskuun 11. tapahtuneeseen terrori-iskuun järjestämällä musiikkivideon, jossa yli 200 henkilöä näyttelijöistä pelastustyöntekijöihin tanssii hänen vanhan We are family -hittinsä tahdissa. Samalla perustettiin säätiö We Are Family Foundation, joka toimii globaalin solidaarisuuden lisäämiseksi ja ihmisten keskinäisten epäluulojen poistamiseksi. Seuraavana vuonna julkaistiin video, jossa yli 100 lastenohjelmien hahmoa tanssi saman kappaleen, ja vuonna 2005 säätiö julkaisi yhteistyössä A World of Difference Institute -järjestön kanssa videon We Are Family: A Musical Message for All. (We Are Family Foundation 2020). Tässä yhteisyyttä luodaan organisoidusti yli kulttuuri-, kansallisuus-, ja uskontorajojen.

Vuonna 2020 *#wearefamily* nousi tältä pohjalta uudelleen ajankohtaiseksi, kun maailman terveysjärjestö WHO ja TikTok ottivat sen käyttöön koronapandemian aikana. TikTokin kampanjassa herätellään solidaarisuutta muiden terveyden suojelemiseksi sekä osoitetaan tukea poikkeuksellisessa tilanteessa eläville perheille ja WHO:n videoissa myös terveydenhuollon työntekijöille. WHO:n videoissa toistuu Rodgersin idea tanssivasta ryhmästä pelastustyöntekijöitä, tällä kertaa pääasiassa terveydenhuollon puolelta. Kampanjan aloitusvideossa Kim Sledge, yksi Sister Sledge -yhtyeen jäsenistä, laulaa ilman säestystä kappaleesta katkelman. Samalla kehotetaan muita tiktokkaajia osallistumaan kampanjaan: kuvaa

https://doi.org/10.21435/tl.279

itsesi laulamassa tätä kappaletta, julkaise se TikTokissa, kutsu ystäväsi osallistumaan! (TikTok: @who 13.11.2020.)

Vaikka *#wearefamily*-aihetunniste yhdistyy vuonna 2020 julkaistuissa videoissa usein koronarajoituksiin, verrattain harva on toteuttanut WHO:n videoissa ilmaistua kehotusta sellaisenaan. Videot liittyvät erossa olemiseen tärkeistä perheenjäsenistä ja toisaalta tilanteeseen, jossa keksitään tekemistä kotijoukkojen kanssa, esimerkiksi osallistutaan tanssihaasteeseen harmaapäisen isäpapan kanssa karanteenin hengessä (TikTok: @liv_beeson 17.5.2020). Ne voivat siis yhtä hyvin olla WHO:n haasteesta riippumatonta perhevideoiden jatkumoa. Esimerkiksi käyttäjä adelebrayley on julkaissut *#wearefamily*-tunnisteella runsaasti videoita, joissa perhe esiintyy musiikin tahdissa esimerkiksi pihalla jumppaamassa. Yhdessä niistä kuitenkin myös kootaan yhteen perheen puuhia karanteenin ajalta ja kannustetaan yhteiskunnallisiin huoltotehtäviin osallistuneita WHO:n tapaan (TikTok: @adelebrayley 28.5.2020). *#Wearefamily* ei ole ainoa aiheeseen liittyvä tunniste, vaan vastaavaa sisältöä on myös esimerkiksi *#distancedance*-videoissa (suom. 'etätanssi'), joihin sisältyi usein myös ohjeistusta koronapandemian torjumiseksi (Klug 2020, 12–13).

Vuonna 2020 suosiotaan jyrkästi nostanutta TikTokia on luonnehdittu vastalääkkeeksi koronakriisille ja etenkin sen ensimmäistä kevättä leimanneelle kotona oleilulle (Kennedy 2020, 1069–1070). Videoiden teko toi kiinnostavaa tekemistä, mutta myös asian käsittely yhdessä on ollut merkityksellistä. Esimerkiksi käyttäjä grandadjoe1933 julkaisi keväällä 2020 videon, jossa tyttärentytär on tullut vahvasti suojautuneena häntä tapaamaan pidettyään vapaaehtoista karanteenia sitä varten. Isoisän ja jätesäkkiin pukeutuneen nuoren naisen halaus on kirvoittanut runsaasti vastaavassa tilanteessa olevien tai isovanhempiaan kaipaavien kommentteja. (TikTok: @grandadjoe1933 26.5.2020.) Tällaisiin TikTok-videoihin pätee sama, mitä meemeistä on kirjoitettu kriisitilanteiden käsittelyssä. Tilanteeseen sopivalla meemikuvalla voi osoittaa solidaarisuutta ihmisille, joihin ei ole lähikontaktia, ja käsitellä myös itse kriisiä omaehtoisesti (Blank 2013, 12, 44). Psykologit ovat todenneet, että nimenomaan

https://doi.org/10.21435/tl.279

koronatilannetta koskevat meemijulkaisut edistävät kriisin käsittelyä enemmän kuin asiaan liittymättömät hauskat julkaisut (Myrick, Nabi ja Eng 2022). Korona-aiheiset TikTok-videot kuvaavat omaa arkea viitaten samalla yhteisölliseen, jaettuun kokemukseen siitä, että elämä rajoittuu toistaiseksi kotipiiriin. Se on tapa käsitteellistää tilannetta sekä itselle että videon katsojille. Viittaukset pandemiaan näkyvät myös videoiden kommenteissa. Kommentointiinkin on muodostunut TikTokissa kulttuurisia tapoja kuten aikaperspektiivin lisääminen: kommentoija merkitsee minä vuonna katsoo videota. Vuoden 2020 myötä Say So -videoiden kommenteissa toistuu muistelu, miten kaikki oli vielä helpompaa vuonna 2019, jolloin kyseinen tanssihaaste sai alkunsa.

Huolimatta siitä, että *#wearefamily*-aihetunniste oli suosittu koronapandemian aikaan, WHO:n omat videot ovat saaneet suhteellisen vähän katsomiskertoja, tykkäyksiä ja kommentteja. Verrattuna muihin samaa aihetunnistetta käyttäviin WHO erottuu institutionaalisella tyylillään: toteutus on ammattimaisesti huoliteltu ja haastevideon loppupuolella näkyvät hyväntekeväisyysjärjestölle ominaiset kuvastot ja järjestön logo. TikTokissa mainosten ja kampanjoiden onnistuminen perustuu paljolti siihen, että ne sulautuvat käyttäjälähtöisiin, autenttisiksi koettuihin sisältöihin, ovat huolittelemattomuudessaan samastuttavia ja herättävät reaktioita (NoGood 18.4.2022). WHO:n videoiden laimeaa suosiota selittää se, ettei se ole hallinnut TikTokin alustakohtaista vernakulaaria rekisteriä uskottavalla ja samastuttavalla tavalla (ks. Gibbs ja muut 2014, 257–158: Koski ja Turtiainen 2020, 101–102).

Verrattuna YouTubeen, jossa julkaisuista sisällöistä valtaosa on ollut ammattimaisia, TikTok on korostuneen vernakulaari. Se suosii ammattimaisen tuotannon sijaan vertaistuotantoa ja vernakulaaria tyyliä sekä informatiivisen sijaan faattista ja performatiivista sisältöä. Tämä näkyy myös mainostajille annetuissa vinkeissä, jotka tähdentävät kaupallisen tiedottamisen sijaan TikTokin tyyliin sopivaa, autenttisen oloista läsnäoloa alustalla. Huolittelematon, samastuttava sisältö, jota ei ehkä edes tunnista mainokseksi vaan joka rakentaa positiivista, ehkä itseironistakin kuvaa toimijasta, saa

https://doi.org/10.21435/tl.279

TikTok-yleisön kokemaan läheisyyttä alustalla julkaisevaan brändiin. (Ks. NoGood 18.4.2022.) Tässä korostuu vernakulaarin luonne ilmaisun rekisterinä, jota myös institutionaalinen toimija voi hyödyntää tai jäljitellä (Koski ja Turtiainen 2020, 88, 90). WHO:n yleishyödyllinen sanoma, olkoonkin että järjestö puki sen TikTokin käytäntöjä noudattaen osallistavaksi haasteeksi, ei ottanut tulta alleen sellaisenaan. *#Wearefamily*-aihetunniste ja sen yhteydessä koronapandemiaan liittyviä kehotuksia pysyä kotona näkyi kuitenkin keväällä 2020 käyttäjien omaa tyyliä noudattavissa videoissa.

Lopuksi: omaehtoisen osallistumisen merkitykset

TikTok on sisällöiltään monipuolinen videoiden julkaisusovellus, jossa painottuvat musiikki, tanssi ja lyhyet sketsit. Kuten muissakin digitaalisissa sovelluksissa, TikTokissa videoiden tekemistä ja niihin reagointia ohjaavat sovelluksen tekniset piirteet sekä niiden käyttöä koskevat vernakulaarit käytännöt ja odotukset. Latourilaisen toimijaverkkoteorian pohjalta TikTokia teknisine piirteineen voi pitää yhtenä toimijana videoiden tekoprosessissa. Sovelluksen piirteet avoimesti saavutettavana, esiintymiseen ja viihteeseen keskittyvänä ja kevyesti strukturoituna myös madaltavat kynnystä osallistua. Etenkin haasteet, jotka antavat mahdollisuuden esitellä omia taitoja, motivoivat osallistumaan. (Klug 2020, 7–11.) Vaikka kyseessä olisi tanssi- tai temaattinen haaste, monet vastaavat haasteisiin myös täysin omalla tavallaan. Osassa Say So -videoita musiikkia on käytetty vain videon taustana samalla kun videolla esitellään esimerkiksi näppäimistön P-näppäimen maalaamista Paavo Pesusieni -sarjan Patrik-hahmon näköiseksi (TikTok: @sarah_crybaby 9.1.2020). Say So -musiikkiraitaa ja -tanssia on käytetty myös omien 3D-animaatiotaitojen esittelyyn (TikTok: @dave.xp 30.12.2019), ja käyttäjä jellopus sai tuhansia kannustavia ja ihailevia kommentteja Say So -videoonsa, jossa hän esitteli laihdutuskuuriinsa liittyvää harjoittelua ja ruokavaliota (TikTok: @jellopus 20.12.2019). Haasteet voi nähdä myös trendeinä, joihin

https://doi.org/10.21435/tl.279

kiinnitytään ilman että varsinaisesti toteutetaan haastetta. Näin ollen WHO:n pandemiaan liittyvä *#wearefamily*-haaste on voinut vaikuttaa aihetunnisteen käyttöön keväällä 2020 julkaistuissa videoissa, vaikka vain harvassa niistä lauletaan Sister Sledgen kappaletta haasteen ehdottamalla tavalla.

TikTok-videot antavat oman henkilökohtaisen tilan rajaamisen ohessa myös mahdollisuuden kommentoida omalla näkökulmalla ajankohtaisia aiheita ja tapahtumia tai laajoja yhteiskunnallisia rakenteita, kuten odotuksia sukupuoleen sidotusta käyttäytymisestä. Videoiden luonne vernakulaarina viestintänä antaa niille vapautta toimia tekijänsä oman näköisenä kommentoinnin muotona. Samalla kuitenkin TikTok-trendien ja tyylin tuntemus on tärkeää, jos aikoo saada suosiota ja näkyvyyttä. Sovelluksen algoritmeihin ja videoiden katsomisen kulttuuriin kytkeytyvät seikat vaikuttavat siihen, miten videot näkyvät suurelle osaa sovelluksen käyttäjistä. Osalle videoista, kuten paikallisilla kielillä julkaistuille tai edellä mainituille samanhenkisten kanssa verkostoitumiseen tähtääville HLBTIQ-aiheisille videoille, ei välttämättä pyritäkään saamaan mahdollisimman laajaa vaan ennemmin valikoitunutta katsojakuntaa.

Keskeistä TikTok-videoissa on tarkastelumme perusteella performatiivisuus ja faattisuus. Aktiivisesti julkaiseville käyttäjille julkaisujen säännöllisyys ja läsnäolo alustalla voivat olla yhtä tärkeitä kuin sisällöt. He rakentavat somepersoonaansa vähitellen julkaisu julkaisulta ja tarttuvat vain sellaisiin haasteisiin, joita voivat toteuttaa oman someroolinsa kehyksessä. Myös institutionaaliset toimijat joutuvat TikTokissa menestystä saavuttaakseen häivyttämään tiedottavaa sisältöä ja panostamaan performatiivisuuteen eli TikTokiin sopivan, vernakulaaria rekisteriä lainaavan brändin rakentamiseen. TikTokin alustakohtaista rekisteriä hyödyntämällä voi kuitenkin välittää vähitellen myös haluamaansa informaatiota.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 YouTubea käsitellään tässä siinä muodossa, jossa se on toiminut vuodesta 2005. Vuonna 2021 YouTube on käynnistänyt beta-testauksen omasta mobiilikäyttöön paremmin sopivasta lyhytvideosovelluksesta YouTube Shorts, joka kilpailee TikTokin kanssa (Sherman 2021). Heinäkuusta 2021 lähtien se on ollut kaikkialla saatavilla perinteisen YouTuben rinnalla, ja monet vaikutusvaltaiset tiktokkaajat kuten Charli D'Amelio ovat jo siirtyneet käyttämään myös YouTube Shortsia. (*Social Media Today* 2021.)

2 Suomalaisista tiktokkaajista yksi maailmanlaajuisesti tunnettu on Ylen haastattelema Jennifer Käld *(Yle Uutiset* 2.3.2020)

3 Myös D'Amelion sisko ja vanhemmat ovat seurattuja tiktokkaajia.

4 Ulkopuolelle rajautuvat esimerkiksi turkkilaiset ja puolalaiset *#wearefamily*-videot, joiden suuri määrä viittaa aihetunnisteen erityismerkitykseen niillä kielialueilla.

5 Elokuvassa *Ice Age. Mannerten mullistus* (2012) kuullaan Ester Deanin sanoittama musiikkikappale We Are (Family). Se laajentaa perheen käsitettä verisukulaisuuteen perustuvasta ydinperheestä monenlaisista ihmisistä koostuvaksi, valituksi kumppanuudeksi. Elokuvassa erilajiset eläimet muodostavat perheen laulaen ”we are not your ordinary family”, emme ole tyypillinen perhe.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Aineistolähteet

TikTok: @abiclarkecomedy 20.5.2020. https://www.tiktok.com/@abiclarkecomedy/video/6828975632882404614.Viitattu 31.5.2022.

TikTok: @adelebrayley 28.5.2020. https://www.tiktok.com/@adelebrayley/video/6831929383662423302. Viitattu katsottu 31.5.2022.

TikTok: @andreas.embodiment 8.5.2022. https://www.tiktok.com/@andreas.embodiment/video/7095335986187537665. Viitattu 16.5.2022.

TikTok: @call_me_philly 15.11.2021. https://www.tiktok.com/@call_me_philly/video/7030685574570839301. Viitattu 16.5.2022.

TikTok: @charlidamelio 20.12.2019. https://www.tiktok.com/@charlidamelio/video/6772295427078327557. Viitattu 19.3.2021.

TikTok: @dave.xp 30.12.2019. https://www.tiktok.com/@dave.xp/video/6776016199227575558. Viitattu 29.3.2021.

TikTok: @demiskinner 2.1.2020. https://www.tiktok.com/@demiskinner/video/6777271815539608838. Viitattu 19.3.2021.

TikTok: @dojacat 28.2.2020. https://www.tiktok.com/@dojacat/video/6798256579692055814. Viitattu 19.3.2021.

TikTok: @grandadjoe1933 26.5.2020. https://www.tiktok.com/@grandadjoe1933/video/6830895469648989445. Viitattu 31.5.2022.

TikTok: @jamescharles 21.12.2019. https://www.tiktok.com/@jamescharles/video/6772684655499021573. Viitattu 19.3.2021.

TikTok: @jayandmackfilms 17.9.2020. https://www.tiktok.com/@jayandmackfilms/video/6873537405090073862. Viitattu 29.3.2021.

TikTok: @jellopus 20.12.2019. https://www.tiktok.com/@jellopus/video/6772642458770672902. Viitattu 29.3.2021.

TikTok: @leilagabrys 2020. https://www.tiktok.com/@leilagabrys/video/6778216918173240581. Viitattu 19.3.2021.

TikTok: @liv_beeson 17.5.2020. https://www.tiktok.com/@liv_beeson/video/6827894360735075589. Viitattu 31.5.2022.

TikTok: @munggaran6 1.1.2020. https://www.tiktok.com/@munggaran6/video/6776727363624373505. Viitattu 29.3.2021.

TikTok: @paigemackenzie 23.11.2018. https://www.tiktok.com/@paigemackenzie/video/6626875794616487174. Viitattu 29.3.2021.

TikTok: @rileyhubatka 19.12.2019. https://www.tiktok.com/@rileyhubatka/video/6771930971701890309. Viitattu 29.3.2021.

TikTok: @robotramon 21.6.2020. https://www.tiktok.com/@robotramon/video/6840845795202321669. Viitattu 29.3.2021.

TikTok: @royaltybeauxs 27.2.2022. https://www.tiktok.com/@royaltybeauxs/video/7069399537655319851. Viitattu 31.5.2022.

https://doi.org/10.21435/tl.279

TikTok: @samandlona 16.5.2020. https://www.tiktok.com/@samandlona/video/6827224268170874117. Viitattu 31.5.2022.
TikTok: @sarah_crybaby 9.1.2020. https://www.tiktok.com/@sarah_crybaby/video/6779723029665647878. Viitattu 19.3.2021.
TikTok: @selenagomez 7.3.2020. https://www.tiktok.com/@selenagomez/video/6801245317586078981. Viitattu 19.3.2021.
TikTok: @sue_kessler 27.3.2022. https://www.tiktok.com/@sue_kessler/video/7079875440567012651. Viitattu 16.5.2022.
TikTok: @super_niro_ 23.4.2022. https://www.tiktok.com/@super_niro_/video/7089905407283432750. Viitattu 16.5.2022.
TikTok: @terrell_jarius 25.5.2021. https://www.tiktok.com/@terrell_jarius/video/6966290146836630789. Viitattu 31.5.2022.
TikTok: @thewadetwins 22.5.2020. https://www.tiktok.com/@thewadetwins/video/6829704677085465861. Viitattu 31.5.2022.
TikTok: @tinamadlibs 2022. https://www.tiktok.com/@tinamadlibs/video/7051259010275708206. Viitattu 16.5.2022.
TikTok: @treclements 20.12.2019. https://www.tiktok.com/@treclements/video/6772331374662798598. Viitattu 29.3.2021.
TikTok: @who 13.11.2020. https://www.tiktok.com/@who/video/6894636988255784194. Viitattu 30.11.2020.
TikTok: @yagboy 18.2.2021. https://www.tiktok.com/@yagboy/video/6930518015641505030. Viitattu 16.5.2022.
TikTok: @yodelinghaley 12.12.2019. https://www.tiktok.com/@yodelinghaley/video/6769304857519213830. Viitattu 30.11.2020.
YouTube: Dubbac Media 14.1.2021. The Wellerman TikTok Sea Chanty mashup for 3 straight hour (a 3 hour tour). https://youtu.be/S7IfKNhN10Q. Viitattu 29.3.2021.
YouTube: Learn How To Dance 22.1.2020. Doja Cat – Say So (Tutorial) | Tik Tok Dance. https://www.youtube.com/watch?v=gyThg03OIp8. Viitattu 23.11.2021.
YouTube: Mark Norman Francis 18.1.2021. Nathan Evans Wellerman Family Tree – shantytok mashup/supercut. https://www.youtube.com/watch?v=TjVDmMI4sbk. Viitattu 23.11.2021.
YouTube: Online dance classes 20.4.2020. Say So | Tik Tok Dance Tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=1z75c6e90kE. Viitattu 23.11.2021.

Verkkolähteet

Business of Apps. Mansoor Iqbal 9.1.2023. TikTok Revenue and Usage Statistics (2023). https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/. Viitattu 10.3.2023.
Grin 2021: TikTok vs. Instagram Influencers: What's the Difference? – *Grin*. https://grin.co/blog/tiktok-vs-instagram-influencers/. Viitattu 1.6.2022.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Guardian. Kari Paul 29.9.2020. Trump's bid to ban TikTok and WeChat: where are we now? https://www.theguardian.com/technology/2020/sep/29/trump-tiktok-wechat-china-us-explainer. Viitattu 15.11.2021.

New York Post. Hannah Sparks. 14.1.2021. TikTok's going overboard with sea shanties – here's how it all started. https://nypost.com/2021/01/14/how-tiktoks-sea-shanty-obsession-started/. Viitattu 23.11.2021.

New York Times. Taylor Lorenz 7.5.2020. Members Are Taking Over TikTok. https://www.nytimes.com/2020/05/07/style/memers-are-taking-over-tiktok.html. Viitattu 1.6.2022.

NoGood. Alek Prus ja Maura Grace 18.4.2022. The Ultimate TikTok Advertising Guide for 2022 (with Ad Examples). https://nogood.io/2022/04/18/tiktok-advertising/. Viitattu 31.5.2022.

Social Media Today. Andrew Hutchinson 21.7.2021. YouTube Launches Shorts Beta in All Regions. https://www.socialmediatoday.com/news/youtube-launches-shorts-beta-in-all-regions/603197/. Viitattu 10.11.2021.

Statista 2023. Most popular social networks worldwide as of January 2023, ranked by number of monthly active users. https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/. Viitattu 10.3.2023.

Suomen virallinen tilasto (SVT) 2020. Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. Liitetaulukko 25. Seuratut yhteisöpalvelut 2020, %-osuus väestöstä. Helsinki: Tilastokeskus. http://www.stat.fi/til/sutivi/2020/sutivi_2020_2020-11-10_tau_025_fi.html. Viitattu 25.2.2021.

The Verge 7.9.2020. Julia Alexander. TikTok is racing to stop the spread of a gruesome video. TikTok is racing to stop the spread of a gruesome video - The Verge. Viitattu 30.11.2020.

Vice Motherboard. Caroline Haskins 2019. TikTok Users Are Inventing Wild Theories to Explain Its Mysterious Algorithm. https://www.vice.com/en/article/xwezwj/how-does-tiktoks-for-you-page-work-users-have-some-wild-theories. Viitattu 11.11.2021.

We Are Family Foundation 2020. Our Story. https://www.wearefamilyfoundation.org/our-story. Viitattu 30.3.2021.

Sherman, Todd 2021: Bringing YouTube Shorts to the U.S. – *YouTube*. https://blog.youtube/news-and-events/youtube-shorts-united-states/. Viitattu 18.2.2021.

Yle Uutiset. Piritta Räsänen 2.3.2020. TikTokista voi tulla yhtä suosittu kuin Facebookista – suomalainen Jennifer Käld kuvaa huoneessaan videoita, joita katsotaan miljoonia kertoja. https://yle.fi/a/3-11232431. Viitattu 3.1.2021.

Kirjallisuus

Anderson, Katie Elson 2020: Getting acquainted with social networks and apps: it is time to talk about TikTok. – *Library Hi Tech News* 4, 7–12.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Bauman, Richard 1984: *Verbal Art as Performance.* Prospect Heights: Waveland Press.

Blank, Trevor J. 2009: Introduction. Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. Teoksessa Blank, Trevor J. (toim.) *Folklore and the Internet. Vernacular Expression in a Digital World*. Logan: Utah State University Press, 1–20.

Blank, Trevor J. 2013: *The Last Laugh. Folk Humor, Celebrity Culture, and Mass-Mediated Disasters in the Digital Age*. Madison: The University of Wisconsin Press.

Bresnick, Ethan 2019: *Intensified Play: Cinematic study of TikTok mobile app.* https://www.researchgate.net/publication/335570557. Viitattu 20.9.2022.

Bronner, Simon J. 2016: Toward a Definition of Folklore in Practice. – *Cultural Analysis* 15.1. (2016), 6–27.

Buccitelli, Anthony Bak 2012: Performance 2.0: Observations toward a Theory of the Digital Performance of Folklore. Teoksessa Blank, Trevor J. (toim.) *Folk Culture in the Digital Age. The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Utah: Utah State University Press, 60–84.

Burgess, Jean ja Joshua Green 2009: *YouTube. Online Video and Participatory Culture.* Cambridge: Polity Press.

Butler, Judith 1999: *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. London and New York: Routledge.

Butler, Judith 2011: *Bodies that Matter. On the Discursive Limits of Sex.* London: Routledge.

Cervi, Laura 2021: Tik Tok and generation Z. – *Theatre, Dance and Performance Training* 12 (2), 198–204.

Gibbs, Martin, James Meese, Michael Arnold, Bjorn Nansen ja Marcus Carter 2014: #Funeral and Instagram: death, social media, and platform vernacular. – *Information, Communication & Society* 18 (3), 255–268.

Herman, Didi 1990: Are We Family? Lesbian Rights and Women's Liberation. – *Osgoode Hall Law Journal* 28 (4), 789–815. http://digitalcommons.osgoode.yorku.ca/ohlj/vol28/iss4/. Viitattu 20.9.2022.

Howard, Robert Glenn 2008: The Vernacular Web of Participatory Media. – *Critical Studies in Media Communication* 25 (5), 490–513.

Howard, Robert Glenn 2019: Vernacular Authority Speaks for the Glock: Heterogeneous Volition in an Institutional Proverb. Teoksessa Hakamies, Pekka – Heimo, Anne (toim.) *Folkloristics in the Digital Age*, 73–91. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.

Kennedy, Melanie 2020: "If the rise of the TikTok dance and e-girl aesthetic has taught us anything, it's that teenage girls rule the internet right now": TikTok celebrity, girls and the Coronavirus crisis. – *European Journal of Cultural Studies 2020*, 23(6), 1069–1076.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Klug, Daniel 2020: ”It took me almost 30 minutes to practice this”. Performance and Production Practices in Dance Challenge Videos on TikTok. Esitelmä kokouksessa NCA 106th Annual Convention: Communication at the Crossroads, Indianapolis 19.–22.11.2020.

Koski, Kaarina ja Riikka Turtiainen 2020: Vernakulaari verkossa. Vertaisuuden ilmaisemisen digitaaliset ulottuvuudet. – *Elore* 27 (1), 85–107. https://doi.org/10.30666/elore.88834.

Latour, Bruno 2005: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory.* Oxford: Oxford University Press.

Leeker, Martina, Imanuel Schipper ja Timon Beyes 2017: Performativity, performance studies and digital cultures. Teoksessa Leeker, Martina – Schipper, Imanuel – Beyes, Timothy (toim.) *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Culture*. Bielefeld: transcript Verlag, 9–18.

Lindfors, Antti 2019: *Intimately Allegorical. The Poetics of Self-Meditation in Stand-Up Comedy.* Turku: University of Turku.

McNeill, Lynne S. 2015: ”The Internet is weird”. Folkloristics in the Digital Age. – *FF Network* 47, 12–17.

Miller, Vincent 2008: Mew Media, Networking and Phatic Culture. – *Convergence* 14 (4), 387–400.

Myrick, Jessica Gall, Robin Nabi ja Nicholas Eng 2022: Consuming Memes During the COVID Pandemic: Effects of Memes and Meme Type on COVID-Related Stress and Coping Efficacy. – *Psychology of Popular Media* 11 (3), 316–323. https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/ppm0000371.

Nozawa, Shunsuke 2013: Characterization. – *Semiotic Review* 3. https://www.semioticreview.com/ojs/index.php/sr/article/view/16. Viitattu 25.2.2021.

Ojanen, Karoliina 2011: *Tyttöjen toinen koti. Etnografinen tutkimus tyttökulttuurista ratsastustalleilla.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Paasonen, Susanna 2013: Ihmisiä, kuvia, tekstejä ja teknologioita. Teoksessa Laaksonen, Salla-Maaria – Matikainen, Janne – Tikka, Minttu (toim.) *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät,* 34–48. Tampere: Vastapaino.

Peters, Kathrin ja Andrea Seier 2009: Home Dance: Mediacy and Aesthetics of the Self on YouTube. Teoksessa Snickars, Pelle – Vonderau, Patrick (toim.) *The YouTube Reader*, 187–203. Stockholm: Kungliga biblioteket.

Schehcner, Richard 2006: *Performance Studies: An Introduction.* London: Routledge.

Serrano, Juan Carlos Medina, Orestis Papakyriakopoulos ja Simon Hegelich 2020: Dancing to the Partisan Beat: A First Analysis of Political Communication on TikTok. Esitelmä konferenssissa Southampton ’20: 12th ACM Conference on Web Science, Southampton, Iso-Britannia 7.–10.7.2020.

Shep, Sydney 2016: Digital materiality. Teoksessa Schreibman, Susan –Siemens, Ray – Unsworth, John (toim.) *Blackwell Companions to Literature and Cul-*

https://doi.org/10.21435/tl.279

ture: A New Companion to Digital Humanities. Malden: Wiley-Blackwell, 386–396.

Shepherd, Simon 2016: *The Cambridge Introduction to Performance Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.

Snickars, Pelle ja Patrick Vonderau (toim.) 2009: *The YouTube Reader.* Stockholm: Kungliga biblioteket.

Turtiainen, Riikka ja Sari Östman 2009: Tavistaidetta ja verkkoviihdettä. Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikka. Teoksessa Grahn, Maarit – Häyrynen, Maunu (toim.) *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*, 336–358. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Way, Christopher D. 2014: *We Are Family! I've Got My Drag Sisters With Me: An Examination of the Relationship Between Visual Media and Drag Family Structure.* Bachelor's Thesis in Politics and Communication, Lake Forest College. https://core.ac.uk/download/pdf/48614452.pdf. Viitattu 24.5.2021.

Weimann, Gabriel ja Natalie Masri 2020: Research Note: Spreading Hate on TikTok. – *Studies in Conflict and Terrorism*. https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1780027.

Weston, Kath 1991: *Families we Choose. Lesbians, Gays, Kinship.* New York: Columbia University Press.

https://doi.org/10.21435/tl.279

https://doi.org/10.21435/tl.279

III
Kaupallisen ja vernakulaarin vuorovaikutus

https://doi.org/10.21435/tl.279

https://doi.org/10.21435/tl.279

Creepypasta ja digitaalisten yhteisöjen hirviöt

Toni Saarinen
https://orcid.org/0000-0001-7944-0903

Internet on täynnä hirviöitä, mikä ei yllätä. Hirviö on kulttuurinen luomus, joka päivystää normien ja moraalikäsitysten kynnyksellä (Cohen 1996, 4–16; Boyer 2013, 240–241), ja internet on kynnyksistä suurimpia, välitila, jonka säännöt poikkeavat fyysisestä todellisuudesta. Tauotta päivittyvässä ja laajenevassa virtuaaliympäristössä törmää nopeasti sisältöön, joka haastaa omat arvot tai koko maailmankatsomuksen. Lasten verkonkäytön vaaroista puhutaan säännöllisesti, tietoturvamme on aina uhattuna, ja niin sanottu pimeä verkko (*dark web*) on mytologisoitu alamaailmaksi, jossa ihmisen pahuus riehuu valtoimenaan. Digitaalisessa ympäristössä kukoistavat myös yhteisöllisesti ja omaehtoisesti syntyneet kauhutarinat, joita monet sekä kuluttavat että itse tuottavat. Menestyneimmät hirviöt siirtyvät käyttäjien yhteisöistä kaupallisiksi tuotteiksi – ja takaisin.

Hirviöiden historia on tietoverkkoja pidempi. Tarinoissa ja tuutulauluissa on vuosituhansien ajan kuvattu groteskeja hahmoja, jotka uhkaavat normaaliutta. Ihmisten huolia ja haluja heijastavat olennot ovat ilmenneet kannibaaleina, yöllisinä hyökkääjinä ja muodonmuuttajina – hirviöt ovat pelottaneet, varoittaneet ja naurattaneet. (Warner 1998.) Tällaisista kertomuksista johdettiin tekniikan kehittyessä fantasmagorioita ja muita visuaalisia esityksiä, joiden fiktiivisillä hirviöillä taisteltiin taikauskoa vastaan (Henriksen 2013b, 406–407). Elokuva trikkikuvineen tarjosi uusia mahdollisuuksia rajojen rikkomiseen, ja hirviöistä tuli filmitähtiä.

Vuosisadan lopun postmodernissa tarinankerronnassa selväpiirteinen raja fiktion ja faktan välillä alkoi häilyä. Yksi hämärtämisen keino oli niin kutsuttu *found footage* -tyyli, johon kuului kuvamateriaalin väittäminen löydetyksi. Sitä hyödynnettiin

https://doi.org/10.21435/tl.279

dokumentaarisen tai arkisen vaikutelman luomiseksi. Elokuvat kuten *Cannibal Holocaust* (1980) ja *The Blair Witch Project* (1999) kerrottiin aitoutta imitoivalla tavalla. Kehittynyttä audiovisuaalista teknologiaa ei käytetty enää taistelussa taikauskoa vastaan vaan uskottavuuden luomiseksi, minkä lisäksi kotivideot olivat halventuneen kuvaustekniikan vuoksi muutenkin jo arkipäivää. Elokuva ei vaatinut katsojaltaan enää huomattavaa epäuskon hillitsemistä, ja itsenäisesti tuotettu kauhu saattoi leikkiä toden ja epätoden välisellä rajalla studioelokuvia nokkelammin.

Leikki oli kuitenkin jatkunut jo pitkään toisaalla, vernakulaarissa kauhuperinteessä: nykytarina (tai folkloristisesti ongelmallisempi *urbaanilegenda*[1]) oli jo pitkään rikkonut samoja rajoja. Yleisö saattaa tietää leirinuotiolla kuullun tarinan lähistöllä väijyvästä murhaajasta keksityksi mutta osallistuu silti tarinan tuottamiseen. Toisaalta katoavat liftarit ja muut kyseenalaistetut kertomukset ovat myös pyrkimyksiä nimetä jokin todellinen mutta tuntematon pelko. (Ellis 2003, 44–45, 115–116.) Nykytarinoita siirretään omaan elämään ja näytellään todeksi vaikkapa kummituksia metsästämällä tai liittymällä keskustelualueille, joilla internetin syvätasojen salaisuudet paljastuvat (Ellis 2003, 165–185; Kinsella 2011, 119–120).

Hirviöt ovat eläneet leveästi niin kaupallisissa tuotteissa kuin kansan mielikuvituksessa. Ne ovat myös liikkuneet vaivatta näiden piirien välillä – niin kuin kulttuurisilla kynnyksillä elävät olennot tekevät (Cohen 1996, 4–6). Hirviömäisyyden piirien tehokkain yhteenliittymä on toteutunut 2000-luvulla, jolloin internetistä on tullut keskeinen viestinnän väline ja osallistavasta kulttuurista yhä monipuolisempaa. Internetissä institutionaalinen ja vernakulaari ovat miltei erottamattomia, mikä pätee kauhukertomuksiinkin. Samalla kauhukulttuuri on perinyt tällaisen hybridisen ympäristön ominaisuuksia. (Howard 2008, 490–501; Evans 2018; Koski ja Turtiainen 2020.) Hirviöistä on hiljalleen tulossa diginatiiveja.

Tämä luku käsittelee *creepypastaa,* yhtä internet-kauhun lajityyppiä. Creepypasta on yhteisnimitys lyhyille ja puistattaville kertomuksille, jotka leviävät verkossa mahdollisesti visuaalisen oheismateriaalin kera (Henriksen 2013b, 408–409). Termissä

https://doi.org/10.21435/tl.279

creepy-määrite ('karmiva') on yhdistetty kattokäsitteeseen *copypasta*, joka sisältää monenlaiset kiertävät, kopioidut ja liitetyt (*copy-paste*) tekstipätkät (Blank ja McNeill 2018, 6). Vaikka hirviöistä ja yliluonnollisista uhkista kertova creepypasta pohjautuu iäkkääseen kauhutraditioon, se on muotoutunut internetin ehdoilla: niinpä tutkin luvussa folkloristiikan näkökulmasta sitä, mikä on erityistä creepypastassa ja sen mahdollistavassa mediassa. Yhteisöllisenä, kansanperinteestä ammentavana tarinankerrontana creepypasta sopii hyvin folkloristisen huomion kohteeksi. Hyödynnän kuitenkin myös muilla aloilla tehtyjä creepypasta-tutkimuksia, jotka paljastavat eri puolia perinteen dynamiikasta.

Aloitan rajaamalla creepypastan digikauhun lajityypiksi, minkä jälkeen erittelen näissä teksteissä esiintyviä teemoja. Seuraavaksi osoitan creepypastalle oleellisiksi piirteiksi huipputeknologian tuottamien pelkojen sanallistamisen ja totuudellisuudella leikittelyn. Huomioin myös, kuinka internetin käyttäjien ja tekstien hirviöiden suhde on omalaatuinen ja kuinka niin kutsutut hauntologiset teoriat voivat auttaa ymmärtämään menneen merkityksellistämistä. Tämän jälkeen kuvaan, kuinka creepypasta hirviöineen liikkuu vernakulaarin ja institutionaalisen välillä ja huomioi itsekin tämän prosessin. Lopuksi pohdin lajityypin notkeutta myös folkloristiikkaa ja memetiikkaa heijastavana ja kommentoivana kerrontana, jossa itsetietoiset hirviöt irvailevat kynnykseltään kulttuurin lainalaisuuksille.

Creepypastan vernakulaarit ja akateemiset rajaukset

Creepypastan ja *digikauhun* välinen rajanveto voi tuottaa vaikeuksia. Kaikki verkosta löytyvät kauhutarinat eivät välttämättä ole creepypastaa, jonka oleellinen ominaisuus on vapaa liikkuvuus. Tämä tekee teksteistä lähtökohtaisesti epäkaupallisia, häivyttää niiden tekijyyttä ja osallistaa käyttäjiä jatkokehittämään tarinoita rajoituksetta. Creepypastaa laajempi digikauhu voi olla selkeämmin tuotteistettua, vaikka käsitellyt teemat ja tarinoiden ympärille

https://doi.org/10.21435/tl.279

muodostuneet yhteisöt ovatkin miltei identtisiä. Esimerkiksi suosittu podcast *Welcome to Night Vale* (Fink ja Cranor 2012–) saatetaan laskea internetille ominaiseksi kauhuksi (Henriksen 2016), mutta sarjan määrittely creepypastaksi on sen kaupallisen julkaisijan ja selkeän tekijyyden vuoksi haastavaa. Sarja kertoo radiolähetysten muodossa amerikkalaisen pikkukylän omituisesta elämästä, ja se käynnistyi pienimuotoisena verkkoprojektina tarjoten teoriassa monia laajennusmahdollisuuksia innokkaalle yhteisölle. *Night Vale* ei kuitenkaan leviä tekijöistä irrallaan vaan etenee omilla alustoillaan selkeästi fiktiivisenä tarinana. Tässä tapauksessa kyse lienee siitä, ettei lyhyitä kauhutarinoita kerrota teksti- vaan äänimuodossa. Niinpä niiden kopiointi ja liittäminen toisaalle on haastavaa. *Night Valen* käsikirjoittajat ovat myös pitäneet kiinni tekijyydestään, ja sarjan hahmot ovat jo hyvin tunnistettavia.

Lajityyppien vakiintuminen johtaa monenlaisiin valta- ja portinvartijakysymyksiin – myös silloin, kun kyseessä on creepypastan kaltainen joustava tarinankerronta, jonka pitäisi teoriassa haastaa rajaus-, kategorisointi- ja kuratointitoimet. Esimerkiksi Creepypasta.com-sivustolla pyritään julkaisemaan kaikki lajityyppiä edustavat tekstit yhdessä osoitteessa, avoimesti ja ilmaiseksi. Sivun ylläpitäjillä on merkittävästi valtaa päättää, mikä lasketaan genreen kuuluvaksi tekstiksi ja mitkä tyyliseikat creepypastan ominaispiirteiksi. Ongelmalliseksi on muodostunut esimerkiksi Creepypasta.comin puristinen tai jopa vihamielinen suhtautuminen fanifiktiotyyppisiin versioihin creepypasta-hahmoista: tekstit, joissa niitä käsitellään vähänkin huumorilla tai romanttisesti, eivät sinne kelpaa (Chess ja Newsom 2015, 102–103). Sivuston rajaukset liittyvät uskoakseni yksittäisten harrastajien pyrkimykseen säilyttää creepypastassa sitä määrittävä karmiva tyyli, mikä ajautuu törmäyskurssille toisten käyttäjien vapaamuotoisemman ideoinnin kanssa. Vaikka Creepypasta.com sisältää kätevät yleiskuvaukset tässä luvussa käsittelemistäni teksteistä, en pidä sivua genren auktoriteettina. Näen creepypastan osana laajempaa, osallistavaa tarinankerrontakulttuuria, jossa ideoiden kuuluu liikkua vapaasti. Kauhua herättävät

https://doi.org/10.21435/tl.279

elementit päätyvät väistämättä myös toisiin tyylilajeihin rajoja hämärtäen, ja Creepypasta.com tietokantana on vain yksi tapa pyrkiä palauttamaan rajat.

Creepypasta digitaalisena tarinankerrontana on ollut kohtalaisen suosittu nykykulttuurin tutkimuksen aihe, mikä on tuottanut myös akateemisia rajauksia. Creepypastasta on kirjoitettu tähän mennessä jo kymmeniä tieteellisiä artikkeleita ja tutkielmia sekä kaksi kirjaa. Vaikka tarjolla olevan creepypastan määrä on valtava, tieteellinen katse on kohdistunut toistaiseksi käytännössä neljään tapaukseen. Yksi näistä on vakiintunut creepypastan keskeiseksi symboliksi: genre ruumiillistuu usein niin vernakulaaristi, institutionaalisesti kuin akateemisestikin Slender Maniin. Tämä kasvoton, pitkäraajainen ja pukuun pukeutunut hirviö syntyi kuvankäsittelyketjussa Something Awful -foorumeilla vuonna 2009. Yhteisöllinen luomus johti muutamassa vuodessa satoihin teksteihin ja kuvamuokkauksiin, useisiin YouTube-sarjoihin, tosielämän tragedioihin, tietokonepeleihin, elokuviin – ja folkloristien mielenkiinnon heräämiseen. (Blank ja McNeill 2018, 3–6; Chess ja Newsom 2015, 16.) Molemmat creepypasta-kirjat, Shira Chessin ja Eric Newsomin *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man* (2015) sekä Trevor J. Blankin ja Lynne S. McNeillin artikkelikokoelma *Slender Man Is Coming* (2018), keskittyvät yksinomaan Slender Maniin. Muista kulttuurintutkimuksessa usein käsitellyistä creepypastateksteistä käytetään yleensä nimiä *BEN Drowned*, *Candle Cove* ja *The Curious Case of Smile.jpg* (myös *Smile Dog*, jatkossa *Smile.jpg*). Creepypasta-tutkimus on nostanut esiin satunnaisesti myös perinteisen hirviötarinan *The Rake* sekä tieteellistä raporttia imitoivan *The Russian Sleep Experimentin*. Monet muut, vähemmän tunnetut creepypastat esiintyvät yksittäisinä mainintoina tutkimuksissa, mutta eivät ole toistaiseksi herättäneet suurta akateemista kiinnostusta.[2] Koska esittelen tässä luvussa paljon aiempien tutkimusten havaintoja, mainitut neljä creepypastaa nousevat analyysissa säännöllisesti esiin siitäkin huolimatta, että lajityyppi on syytä ymmärtää monitahoiseksi ja vähemmän kaavoittuneeksi.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Huipputeknologian kauhut

Vaikka creepypasta asettuu osaksi pitkää kauhun perinnettä (Evans 2018), uusi kerrontamuoto välittää kuitenkin aina myös uusia merkityksiä ja mahdollistaa uusia ilmaisun tapoja (Blank 2012, 1–7). Hirviöt eivät synny tyhjiössä (Boyer 2013, 256), ja tietyt teemat nousevat toistuvasti esiin creepypastaa havainnoineessa tutkimuksessa. Nämä teemat kertovat omaa mediaympäristöään heijastavasta ja aikakautensa ahdistuksia kommentoivasta lajityypistä. Creepypasta rakentuu ja leviää tietoverkoissa, ja internet sekä muu huipputeknologia saavat usein keskeisen roolin sen narratiiveissa. Nämä tarinat kuvaavat kummitusten ja pahojen henkien asuttamia maailmoja, joissa huipputehokas viestintä on vaarallista, mikä herättää kaipuun yksinkertaisemmilta tuntuviin aikoihin.

Uudet viestintäteknologiat tuovat tuntemattomia maailmoja osaksi tavallista elämää. Konsoli- ja tietokonepelit, keskustelualueet ja miltei rajattomasti dataa tallentavat sivustot kuten YouTube ovat virtuaalisia ympäristöjä, joissa todellisuuden lainalaisuuksien nähdään hiipuvan tai katoavan. Internet itsessään on ymmärrettävissä kotiin tunkeutuneeksi vieraaksi, kuten creepypastan digiteemoja tutkinut Henrik Heikkinen pro gradussaan kirjoittaa (Heikkinen 2019). Tämä liminaali- eli rajatila ruokkii mielikuvitusta ja saa pohtimaan aineettomien voimien läsnäoloa arjessa, niin leikillään kuin vakaumuksellisesti (Kinsella 2011, 22). Ilmiselvin esimerkki tästä on creepypasta BEN Drowned, joka ilmestyi alun perin 4chan-kuvafoorumin Paranormal-keskustelualueella imitoiden alueelle tyypillisten viestien muotoa. Keskustelijan kokemukset levisivät tekstimuodossa muuallekin, mutta keskeinen osa tarinaa olivat kertojan YouTubeen lisäämät videot.

BEN Drownedin tekijäksi paljastui sittemmin yksityishenkilö nimeltä Alexander D. Hall, jonka minämuotoisessa, monilla alustoilla etenevässä tarinassa digitaalinen pelikulttuuri yhdistyy vanhanaikaiseen kummitusjuoneen. BEN Drownedin keskiössä on vuonna 2000 julkaistun pelin *The Legend of Zelda. Majora's Mask* kasetti, jonka kertoja, nimimerkki Jadusable, hankkii pihakirpputorilta.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Yliluonnollisen kasetin sisällä elää kuitenkin pelin edesmenneen omistajan pahantahtoinen henki. (Crawford 2018, 78–83.) John Sanders (2018, 139–140) kirjoittaa, että BEN Drowned käsittelee nyky-yhteiskunnan ahdistusta ”ruumiittoman tiedon” äärellä: pelin keinotekoinen maailma täynnä virtuaalisia hahmoja on otollinen paikka kummittelulle ja vieraille tietoisuuksille. Tässä creepypastassa kertojan käytettynä ostama pelikasetti sisältää vanhoja tallenteita eli muiston edellisestä omistajastaan. Kuollut BEN kummittelee siis datan muodossa jo ennen kuin paljastuu, että hän tosiaan on kasetin korruptoinut ja peliä muuttava paha henki. (Sanders 2018, 148.) Heikkinen on tutkielmassaan kutsunut tällaisia virtuaalisia, tämän- ja tuonpuoleisen rajat ylittäviä tietovarastoja ”kummitustiedostoiksi” (2019, 34). Kummitustiedostotarinat kuvaavat osaltaan liian tehokkaaksi kehittyvän tallentamisen vaaroja.

BEN Drownedin on nähty sanallistavan myös teknologian perimmäisen epäluotettavuuden pelkoa. Emily Crawford (2018) kutsuu kertomusta häiriökauhuksi (*glitch horror*). Häiriökauhu syntyy ennen kaikkea siitä, että peli ei käyttäydy niin kuin sen pitäisi, mikä paljastaa pelaajille pelimaailman rajat ja sen, ettei pelihahmoa voikaan täydellisesti hallita. Kertomukselle oleellinen *The Legend of Zelda. Majora's Mask* tunnetaan erityisen paljon virheitä sisältäneenä julkaisuna – niinpä BEN Drowned leikkii myös erolla tunnettujen ja tuntemattomien vikojen välillä. (Crawford 2018, 78–79, 93–94.) Sanders näkee, että turvallisiksi, pelikerta toisensa jälkeen muuttumattomiksi oletetuissa pelimaailmoissa piilee kauhun mahdollisuus (Sanders 2018, 149). BEN Drowned opettaa, ettei edes virheiden säännönmukaisuuteen voi luottaa.

Maailma on hallittavissa niin kauan, kun kirous on suljettu virtuaalitodellisuuteen tai nykyään vanhentuneelle aineelliselle pelikasetille. Uhkaa saatetaan silloin pitää ensisijaisesti eksistentialistisena: kummittelun hyväksyminen pakottaa muuttamaan maailmankuvaa. BEN Drowned ei kuitenkaan päädy tähän. Kuten Kevin Cooley ja Caleb Andrew Milligan argumentoivat, staattisista objekteista tulee tarinassa pahantahtoisen aktiivisia subjekteja, jotka eivät pysyttele aineellisten rajojen sisällä (Cooley ja Milligan

https://doi.org/10.21435/tl.279

2018, 196–197). BEN löytää keinon vapautua kasetilta tarinan kertojaa hyväksikäyttäen ja leviää tehokkaasti verkottuneessa yhteiskunnassa: toisin sanoen läpikotaisin yhdistyneessä maailmassa pahakin tarttuu vauhdikkaasti. BENin henki vieläpä ivaa creepypastan lukijoita julistaessaan lopuksi voitokkaasti ”olevansa nyt kaikkialla” ja että vain tarinaa seuranneiden tuki sai hänet jatkamaan. (Cooley ja Milligan 2018, 202–208.) Tämä tunnetuin osa creepypastaa on kuitenkin vain Alexander D. Hallin multimodaalisen kertomuksen alku. Hall laajensi tekstiä lopulta vuosikymmenen pituiseksi seikkailuksi eri verkkoalustoilla. BENin itsensä tavoin siis myös tarina laajenee yhtä esinettä ja hahmoa suuremmaksi ja todistaa näin verkkoviestinnän mahdollisuudet.

Internet ei ole aina itse kauhea: se voi myös tahattomasti paljastaa kaiken viestintäteknologian perimmäisen vaarallisuuden. Näin tapahtuu Candle Covessa, joka on sarjakuvataiteilija Kris Straubin sivuillaan julkaisema lyhyt kertomus lapsuusmuistoihin pesiytyneestä, häiritsevästä televisio-ohjelmasta. Creepypasta sijoittuu tyypilliselle (mutta fiktiiviselle) 2000-luvun alun keskustelualueelle nimeltä NetNostalgia, ja koko tarina kerrotaan keskustelualueen kommenttien muodossa. Candle Cove -televisiosarjaa muistelevat kuvitteelliset keskustelijat tajuavat, ettei kukaan aikuisista nähnyt outojen hahmojen kansoittamaa ohjelmaa, jota he lapsena katsoivat. Lähetys oli yliluonnollinen ja todennäköisesti pahantahtoinen. (Ondrak 2018, 174–176.) Candle Coven tapauksessa ihmisiä yhdistävä viestintäteknologia onkin ovi, josta kauheus palaa (Cooley ja Milligan 2018, 205) – ja usein juuri turvapaikkana pidettyyn kotiin, kuten Heikkinen kirjoittaa (Heikkinen 2019, 60–63). Näin sosiaalinen media osoittaa vahingossa itseään edeltävän aikakauden kätketyn vierauden (Cooley ja Milligan 2018, 194). Internetistä puhuttaessa idealisoidaan helposti yhteisöllisyyden mahdollistama kokemusten jakaminen: juuri se menee creepypastassa kuitenkin liian pitkälle paljastaessaan jotain, mitä ei saanut muistaa.

Kokemusten jakamisen ja muistojen tallentamisen ohella digitaalinen ympäristö on otollinen audiovisuaalisen materiaalin siirtoon. Teknologiset harppaukset 2000-luvulla ovat tehneet kuvien,

https://doi.org/10.21435/tl.279

äänten ja videoiden tuottamisesta ja levittämisestä arkista. Taustalla vaikuttaa usein pyrkimys paitsi säilöä jokapäiväistä elämää myös estää menneisyyttä katoamasta ja perinteitä unohtumasta. Useat vernakulaarit yhteisöt ovat ottaneet tehtäväkseen huolehtia omaehtoisesti tiedon arkistoinnista, mistä kertoo myös vapaaehtoisten aktiivisuus Wikipedian jatkuvassa täydentämisessä. Creepypastassa nämäkin kehityskulut saavuttavat usein kammottavan huippunsa.

Slender Manin ympärille muotoutunut osallistava, ”avoimen lähdekoodin” kertomusperinne (Chess ja Newsom 2015, 61–74) sijoittuu myös nykyajan digiympäristöön, vaikkei hahmo olekaan digitaalisuuteen sidottu hirviö: Slender Man sai alkunsa kahtena 1980-luvulle sijoitettuna kuvamuokkauksena, ja monissa myöhemmissä versioissa sille rakennettiin pitkää historiaa osana vuosisataista kansanperinnettä (Tolbert 2018, 25–45). Toiset laajensivat alusta alkaen Slender Manin maailmaa nykyhetkessäkin. Tunnetuin projekti lienee *Marble Hornets* -sarja, jossa omaa elokuvaansa kuvanneet nuoret saivat hirviön peräänsä. *Marble Hornets* on poikkeuksellinen teos, monia vuosia reaaliajassa ilmestynyt videoblogien (vlogien) sarja, ja sen merkitys Slender Manin kehitykselle on ollut huomattava. Sarjassa ”The Operatoriksi” kutsutulla olennolla on kyky vääristää videotallenteita ja aiheuttaa muistinmenetyksiä uhreissaan. (Asimos 2019, 69–83; Chess ja Newsom 2015, 31–33; Tolbert 2018, 37–40.) Ajan henkeä kommentoi jo tarinan muotokin, kokoelma nauhoitettuja ja YouTubessa julkaistuja kohtaamisia Slender Manin kanssa.

Marble Hornets maalasi synkkää kuvaa 2010-luvun alun sosiaalisesta mediasta: tarve tallentaa ja jakaa kaikki koettu kasvaa ihmissuhteita tuhoavaksi, hengenvaaralliseksi pakkomielteeksi. Videoista tulee hahmoille viime kädessä ainoa keino muistaa oma elämänsä. Kuten Dana Keller toteaa, *Marble Hornetsissa* vain tietoverkot ja videokamerat kykenevät paljastamaan Slender Manin olemassaolon – ja samalla houkuttelevat tämän kimppuumme. Tietäminen ja tallentaminen on tuhoisaa. (Keller 2013, 73–78, 95–96.) Slender Man on nähty myös internetin herkeämättömän valvonnan ja erityisesti valvonnan tunteen ruumiillistumana: kasvoton hirviö saattaa

https://doi.org/10.21435/tl.279

tarkkailla meitä koko ajan kuin jokin mainosalgoritmien urkkija tai kyseenalainen tiedustelupalvelu (Curlew 2017; Kitta 2018, 81–87). Internetin arkistojen laajeneminen voi hyödyttää myös epätoivottuja tahoja.

Sähköpostiteknologiaa hyödyntävä Smile.jpg kertoo puolestaan hymyilevää koiraa esittävästä kirotusta kuvasta, joka koituu vastaanottajansa kohtaloksi. Tässä vanhempaa internet-perinnettä heijastavassa tarinassa itse kuva on kertomuksen oleellisin osa, kun useimmiten creepypastassa oheen liitetyt kuvat vain laajentavat tai havainnollistavat kertomusta (Henriksen 2013b, 410). Smile.jpg varoittaa internet-viestinnän negatiivisista seurauksista, mutta tarinan epäsuora varoitus on oikeastaan itseään toteuttava ennustus: tekstistä selviää, että hirviö lupaa jättää vastaanottajan rauhaan vain, jos viesti kuvineen välitetään eteenpäin uusille uhreille. Juuri niin Smile.jpg:n kertoja on lukijalle tehnyt. (Henriksen 2018, 267–269.) Tarinassa viestintä ei siis ikinä lopu, ja kauhu jatkaa leviämistään. Kyse on uuden aikakauden perinteestä, jonka katkaiseminen vaatisi suurta henkilökohtaista uhrausta. Herää ajatus, että verkko itsessään on riivattu mahdollistaessaan tämän ikiliikkujan.

Creepypastaa on tulkittu myös nostalgian kritiikkinä ja tietyn kulttuurisen murroksen kommentaarina. Teknonostalgia ja esineisiin tiivistyvä kaipuu nuoruuteen ovat Cooleyn ja Milliganin mukaan oivia lähtökohtia kauhun ja vierauden syntyyn (2018, 193–197), minkä lisäksi creepypastan kirjoittajien nuoruutta hallitsi todennäköisesti nyt jo hävinnyt analoginen teknologia. Candle Coven tapaiset tarinat paljastavat, kuinka digitaalisuuden voittokulku pyyhkii hiljalleen analogisen ajan pois. Internetiä edeltävät teknologiat kieltäytyvät kuitenkin katoamasta: ne jäävät kummittelemaan kaikessa aineellisuudessaan ja kuluneisuudessaan, sanoo Jessica Balanzategui. Muistamisen prosessi häiriintyy, ja sekä aineellinen menneisyys että turvallinen lapsuus osoittautuvat jollain tapaa vääriksi ja vihamielisiksi. (Balanzategui 2019, 194, 196–197.) Myös Sanders huomauttaa, että analogisen menneisyyden hyökkäyksestä kertova BEN Drowned on paluu monien pelaajien nuoruuteen, jolloin pelit vielä hankittiin fyysisinä kappaleina. *Zelda*-kasetti

https://doi.org/10.21435/tl.279

hahmottuu muistamisen välineenä, mutta muistot onkin kirottu. (Sanders 2018, 145–146.)

Lapsia kaappaava ja aikuisia tuhoonsa manipuloiva Slender Man, joka paljastuu lukuisten vanhojen kuvien taustalta, haastaa niin ikään nostalgian. Tämäkin creepypasta kertoo usein siitä, että lapsuus ei ole turvallista aikaa. Paha on aina väijynyt lähellä, oman elinpiirin reunalla. Rajattoman tiedon maailmassa hirviön alkaa nähdä kaikkialla, menneisyydessäkin.

Kuvatun perusteella creepypasta ammentaa ennen kaikkea huipputeknologian tehokkuuden riskeistä. Virtuaalimaailmoista on tullut liian moniulotteisia, tallennusvälineistä liian tärkeitä, kommunikaatiosta liian paljastavaa ja viestien leviämisestä liian nopeaa. Rivien välissä paistaa toimijuuden ja hallinnan menettämisen pelko. Ei-inhimillinen, jatkuvasti läsnä oleva teknologia on ottanut vallan kehittäjistään ja mahdollistaa jotain mitä emme tahtoneet. (Cooley ja Milligan 2018, 208–209; Curlew 2017; Heikkinen 2019, 68–71; Keller 2013, 96.) Mennytkään ei ole enää turvallista, ja nostalgia osoittautuu erehdykseksi. Samalla taustalla piilee huoli: mitä jos tämä meistä avuttomia tehnyt voima pettää?

Toden ja epätoden välissä

Edellä käsittelin creepypastan tyypillistä sisältöä. Se ei kuitenkaan vielä erota creepypastaa muusta digikauhusta saati valtavirran kauhufiktiosta, onhan digiajan herättämä ahdistus yleinen aihe niin kirjallisuudessa kuin elokuvissakin. Creepypastan vapaampi liikkuvuus verkossa mahdollistaa kuitenkin myös totuusarvojen hämmentämisen tavalla, joka on kiehtonut tutkijoita. Tällaisten luovien rajarikkomusten toteuttaminen on huomattavasti hankalampaa kaupallisessa kauhukerronnassa. Creepypastan luominen vaatii taitoa. Uskottavuudella leikittely asettaa teksteille myös vaatimuksia, kuten Heikkinen (2019, 18) huomioi: jos esimerkiksi minäkertoja kuolee lopussa, pitää onnistuneesta tarinasta löytyä jokin perustelu sille, miten se on levinnyt.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Ensimmäinen askel creepypastan totuudellisuuden jäljittelyssä eli mimeettisyydessä on usein se, että tarinat kerrotaan joko omina, ehkä yhä jatkuvina kokemuksina (kuten BEN Drownedin tapauksessa), todistusaineistoa esittäen (kuten Slender Man -kuvamuokkauksina) tai uskottavuutta henkivää muotoa imitoiden. Creepypastat ovat usein muodoltaan päiväkirjoja, tallenteita ja tieteellisiä raportteja (Henriksen 2013a, 416). Tosha Taylor (2020, 995) käyttää viimeksi mainitusta esimerkkinä The Russian Sleep Experiment -creepypastaa, jossa kuvataan tieteellisen kuivasti neuvostoaikaisen unettomuuskokeilun koehenkilöiden suistuminen hulluuteen (tyylistä myös Oksaharju 2020, 14). Slender Manille taas kirjoitetaan folkloristisin keinoin pitkäikäistä historiaa, mitä käsittelen jäljempänä tässä luvussa. Kun tekstit sijoitetaan samaan maailmaan niiden lukijan kanssa, tuntuu uskottavammalta, että verkossa ”jokin saattaa katsoa takaisin tälläkin hetkellä” (Henriksen 2014, 48).

Totuudenkaltaisuutta syntyy varsinkin silloin, kun creepypastatarinaa kerrotaan säännöllisten julkaisujen tai päivitysten muodossa. Toisaalta tämä vihjaa, että tapahtumat ovat yhä käynnissä, toisaalta asemoi kertojan samalle tasolle vastaanottajan kanssa. Eräs esimerkki tästä on *Marble Hornets*, jonka arkisessa ympäristössä elävät nuoret päähenkilöt vertautuvat kaikkiin muihin elämäänsä dokumentoiviin YouTube-käyttäjiin. He ovat kameran takana ja näkevät saman kuin katsoja. Lisäksi videon lisääminen YouTubeen on osa kertomusta, mikä tekee myös katsojista hahmoja tarinamaailmaan. Kertomus etenee päivitysten myötä reaaliajassa – jos *Marble Hornetsin* videojulkaisujen välillä on ollut taukoa, sama aika on kulunut myös tarinamaailmassa. (Asimos 2019, 69–70; Keller 2013, 19–20.)[3] Kertomusta seuranneet ymmärtävät toki *Marble Hornetsin* fiktiiviseksi, mutta teknisesti ottaen mikään ei paljasta sitä satunnaiselle YouTuben käyttäjälle: katsoja ei välttämättä tee missään välissä tietoista päätöstä katsoa kauhufiktiota. Vasta Slender Manin ilmestyminen tai jokin muu intuitionvastainen eli todellisuuskäsityksiä rikkova tapahtuma saa käyttäjän todennäköisesti kyseenalaistamaan näkemänsä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Tämän mimeettisen leikittelyn ja digitaaliseen ympäristöön sulautumisen seurauksena erilaiset yleisöt vastaanottavat tekstit eri tavoin. Candle Coven tarina, joka kerrotaan käyttäjien välisenä keskusteluna, voisi olla peräisin miltä tahansa oikealta verkkofoorumilta. Tämä saa Balanzateguin mukaan lukijan tuntemaan samaa epävarmuutta kuin tarinan fiktiiviset keskustelijat (2019, 198–200). Mikään ei myöskään ole estänyt tarinaan tykästyneitä kopioimasta Candle Covea toisille foorumeille eli uudelleennäyttelemästä keskustelua erilaisessa ympäristössä. Joe Ondrak arvelee, että tällöin todennäköisesti hieman muuttunut ja creepypastasta tietämättömiä osallistujia saanut performanssi on saattanut johtaa uudenlaisen vilpittömyyden syntyyn. Näissä tilanteissa Candle Coven todellisuutta on jouduttu pohtimaan jälleen uudelleen, ikään kuin osana tarinaa – ja fiktiivisyys kyseenalaistui vielä entisestään, kun epätodellista sarjaa Googlella hakeneet alkoivat löytää fanien tekemiä pätkiä ohjelmasta. (Henriksen 2013b, 414–415; Ondrak 2018, 174–175.)

Metafiktion – eli fiktiivisiä teoksia sisältävän fiktion – tuottaminen ja vanhojen tekstien uusiokäyttö poikkeavissa asiayhteyksissä onkin vapaassa mediaympäristössä vaivatonta. Emily Crawford huomioi, kuinka BEN Drowned on multimodaalisesta kontekstistaan irrotettuna saanut aikaan epävarmuutta. Minäkertojan kuvaus kirotusta *Zelda*-kasetista on joillakin keskustelualueilla pyritty vakavalla naamalla kumoamaan, mikä kertoo skeptisestä suhtautumisesta internetistä löydettyyn tietoon mutta toisaalta myös siitä, ettei tekstin alkuperäistä fiktiivistä tarkoitusta ymmärretty. Tässäkin tapauksessa totuudellisuus on tosin tulkinnanvaraista. Ehkäpä BEN Drowned -narratiivia näennäisen vilpittömästi kritisoinut mutta heti perään omia painajaisiaan kuvaillut henkilö onkin tarkoituksella kirjoittanut *ylemmän tason* creepypastaa. (Crawford 2018, 95–96.)

Joskus creepypasta karkaa leikkisän fiktiivisyyden ulkopuolelle. Slender Man tuli valtavirrassa valitettavan tunnetuksi vuonna 2014, kun kaksi wisconsinilaista 12-vuotiasta Waukeshan kaupungista puukotti ystäväänsä saadakseen hirviön huomion – mistä seurasi vielä sarja muita väkivallantekoja (Blank ja McNeill 2018, 6, 14).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Tapahtuma, sitä seurannut mediapaniikki ja ”usko Slender Manin todellisuuteen” on kiinnostanut folkloristeja, mutta aiheen tarkka käsittely ei ole tässä yhteydessä oleellista (ks. kuitenkin Koven 2018; Maddox 2018; Manning 2018; Tolbert 2015). Oma näkemykseni on, että kauhufiktio laajempana kokonaisuutena on jo vuosisatoja kyennyt loihtimaan esiin kuvastoa, joka inspiroi sille otollisia väkivaltaan. Slender Man -tapauksesta, creepypastan luonteesta ja internetin ominaispiirteistä ei voi vielä vetää johtopäätöstä, että usko fiktiiviseen kuvastoon olisi nykyään aidompaa kuin ennen.

Oleellisempaa on se, että creepypasta paljastaa, kuinka internetin käyttäjät ja yhteisöt ovat erityisen kiinnostuneita aitous- ja totuuskysymyksistä. Jo kauan ennen Waukeshan puukotuksia Slender Mania ideoivat keskustelijat olivat pohtineet mahdollisuutta, että hirviö on eräänlainen *tulpa* eli ajatus, joka tiibetinbuddhalaisen käsityksen mukaan on saanut fyysisen muodon ja karannut luojansa hallinnasta. Näin ollen Something Awful -sivuston käyttäjät esittivät itse asiassa tuoneensa Slender Manin todellisuuteen kuvittelemalla tämän virtuaalisesti liian uskottavaksi. (Chess ja Newsom 2015, 119–128.) Tätä puolta creepypastasta ei ole silti syytä ymmärtää muita hirviön ominaisuuksia enemmän ”oikeasti uskotuksi”: *tulpan* kaltaisuus on osa Slender Manin maailmaa, metafiktiivinen elementti, joka siirtää hahmon luovasti samalle tasolle kuin tekijänsä. Kuka tahansa voi keskustelualueella vieraillessaan nähdä, miten Slender Man ideoitiin: *tulpan* lisäys hahmon tarinaan laajentaa hirviön noiden rajojen yli. Bob Cluness käyttää Slender Mania esimerkkinä fiktion todellistumisesta (*hyperstition*) siinä merkityksessä, että selkeästi keinotekoisella hahmolla on verkon yhteisöllisten dynamiikkojen vuoksi havaittava vaikutus todellisuuteen (Cluness 2019, 35–36, 81–82). Näin digikauhun hirviö ja hirvittävyys siirtyy tarinankerronnan ulkopuolelle. Se ikään kuin toteutetaan, mitä angloamerikkalaisessa folkloristiikassa on kutsuttu ostensioksi (ks. Ellis 2003, 161–164; Tolbert 2018, 27–40; katso myös Tuomas Hovi tässä teoksessa). Samassa hengessä jotkut näyttelevät Candle Covea keskustelualueilla, joilla sitä ei tunneta – ja toiset mahdollisesti teeskentelevät ottaneensa BEN Drownedin vakavasti.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Vivian Asimoksen mukaan tämä heijastaa hienovaraista muutosta digitaalisissa kauhunarratiiveissa: tarinoiden fiktiivisyyttä häivytetään, jotta ne alkaisivat muistuttaa enemmän kansanperinnettä. Samalta pohjalta on kehittynyt Reddit-keskustelualue r/nosleep, jossa jokaisesta kauhutarinasta tulee keskustella niin kuin ne olisivat aitoja. (Asimos 2019, 178–179.) Muutosta on teoretisoitu enemmänkin. Lyle Enright ja Joe Ondrak yhdistävät creepypastan *post-postmodernismiin*, jossa vallitsevia totuusarvoja kyseenalaistetaan ilman postmodernismin ironiaa, kyynisyyttä ja kumouksellisuutta. Esimerkiksi Slender Man haastaa tyypilliset hirviökäsitykset, koska se on tarkoituksella luotu muistuttamaan perinteiden hirviöitä – mutta sellaiset syntyvät tyypillisesti johonkin sosiaaliseen tarkoitukseen, varoittamaan jostakin tai vahvistamaan vallitsevaa järjestystä. Slender Manilla ei ole mitään vastaavaa funktiota. Samalla se saa luojansakin huolestumaan hallitsemattomuudestaan. (Enright 2017, 6–12.) Ympäri tietoverkkoja hajautunut kauhukuvasto johtaa kuitenkin vilpittömään nautintoon ja tunnepohjaiseen sitoutumiseen, kun taas postmodernismi pyrki lähinnä mitätöimään samanlaiset kuvat ironialla tai purkamalla ne osiin (Ondrak 2018, 167). Creepypasta eroaakin nähdäkseni laajemmasta kauhukulttuurista siten, että aitouden tunne kumpuaa ensisijaisesti vernakulaareista mekaniikoista. Nämä mekaniikat ovat vakuuttavia silloinkin, kun tarinan tietää fiktiiviseksi.

Poissaolevat lähellä

Hirviömäisyyden, aitouden ja telekommunikaation kysymykset yhdistyvät sulavasti *hauntologiassa*. Hauntologisen filosofian yksityiskohtainen läpikäynti ei ole tässä yhteydessä mahdollista, mutta perusperiaatteet voi esittää kolmen aiheesta kirjoittaneen tutkijan kautta. Termi *hauntologia* on peräisin filosofi Jacques Derridalta, ja se koostuu sanaleikinomaisesti kahdesta osasta: *ontologia*, olemassaolon filosofia, saa etuliitteen *haunt-* (ranskan verbi *hanter*, englannin *to haunt*) joka viittaa kummitteluun, vierailuun ja vaivaamiseen.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Hauntologia merkitsee Derridalle sitä, kuinka olemassa oleva määrittyy kaiken sen kautta, mitä *ei* ole olemassa. Olemassaolemattoman ja siten poissuljetun huomioiminen on vastaisku länsimaiselle humanismille, joka on ensisijaisesti antanut arvoa vain todellisille asioille eikä niiden negaatioille. (Derrida 2006; Henriksen 2018, 270–271.) Derrida yhdistää tämän kielenkäyttöömme vaikuttavan ”poissaolevan” telekommunikaatioon, joka 1990-luvulla tehostui entisestään. Etäisyyksiä ylittävät ääni ja kuva – *media* ja sen *meediot* – tuottavat kummituksia, olemuksia, jotka ovat yhtä aikaa sekä läsnä että poissa (Derrida 2006, 63).

Hauntologiaa popularisoi 2000-luvulla erityisesti kulttuurintutkija Mark Fisher. Fisherille tärkeintä on hauntologiaan sisältyvä oletus siitä, että myös virtuaalisella eli näennäisellä on toimijuutta (*the agency of the virtual*). Hän ymmärtää hauntologian yhdistyvän vahvasti aikaan ja kahteen erilaiseen ajalliseen kummitteluun: siihen mitä ei ole *enää* mutta mikä silti *yhä* vaikuttaa meihin, ja siihen mitä ei ole *vielä* mutta mikä *jo* vaikuttaa meihin. Fisher soveltaa hauntologiaa muun muassa masennuksensa kuvaukseen sekä elokuvien ja musiikin teoretisointiin. Hän esittää 2000-luvun alun populaarikulttuurin surevan tulevaisuuksia, jotka eivät käyneet toteen – nämä haaveillut tieteisutopiat kummittelivat esimerkiksi eräissä elektronisen musiikin alalajeissa. Ajallisuuden ohella Fisher näkee myös tilan olevan kriisissä, sillä edistyksellinen informaatioteknologia häivyttää tilan käsitettä ennennäkemättömällä nopeudella. Moni populaarikulttuurin tuote kuvaa näitä kriisejä. (Fisher 2012, 16–19; Fisher 2014; Fisher 2017.)

Kolmas ja tässä tapauksessa oleellisin hauntologi on feministinen hirviötutkija Line Henriksen, jonka väitöskirjan keskeistä aineistoa ovat creepypastat Smile.jpg ja ”My dead girlfriend keeps messaging me on Facebook”. Henriksen esittää derridalaisesti, että telekommunikaatio on keino käsitellä suhdetta siihen, mikä nimetään kummituksiksi ja hirviöksi. Hauntologia kiehtoo häntä, koska siinä kummitusta ei pyritä karkottamaan, vaan oleellisiksi nousevat *eettiset* kysymykset: vieraanvaraisuus ja vastuullisuus kaikkea vierasta ja poissaolevaa, mennyttä ja tulevaa, kohtaan. (Henriksen

https://doi.org/10.21435/tl.279

2016, 22, 37–39.) Henriksen liittää tällä tavoin yhteen Derridaa kiehtoneen langattoman tiedonvälityksen sekä 2000-luvun kriittisen posthumanismin, joka pyrkii muuttamaan suhteitamme ei-inhimillisiin toimijoihin kuten eläimiin – ja hirviöihin.

Hauntologian kiinnostus internetiä kohtaan tuntuu loogiselta. Tietoverkot sotkevat sekä ajan ja tilan että aineen ja aineettomuuden rajat. Niissä sijaitsee arvaamattoman paljon näkymättömiä läsnäolijoita (joista käytetään termiä *lurker*, väijyjä), miljoonia ihmisiksi tekeytyviä botteja (eritoten Twitter-palvelussa) ja valtavasti videoita jo edesmenneistä henkilöistä, jotka toistavat ikuisesti ehkäpä viimeisiksi jääneitä hetkiään (itsemurhavideoiden aavemaisuudesta ks. Bronner 2009, 40–56). Käyttäjän on totuttava ajatukseen, ettei hän välttämättä näe edessään aitoa tilannetta tai kaikkea läsnä olevaa.

Kuten edellä kävi ilmi, creepypasta on usein kiinnostunut tämän huolen sanallistamisesta. Digikauhussa aika ja tila kyseenalaistuvat, ja tekijästä irrallaan myös totuudellisuus saa vaihtelevia muotoja. Näkymätön paljastuu hetkellisesti: kasvottoman Slender Manin voi nähdä väijyvän kuvissa Yhdysvaltain tiedustelupalvelun ruumiillistumana (Curlew 2017). Hauntologinen analyysi osoittaa creepypastassa kummittelevat ”olemassaolemattomat”. Henriksenin mielestä Smile.jpg:n jatkuvasti saapumassa oleva kirous saa ihmisen tilaan, jossa on syytä arvioida omia vastuitaan nykyhetkestä puuttuvia kohtaan (2018, 277–279). Cooley ja Milligan käyttävät hauntologiaa selittämään kertomusten Candle Cove ja BEN Drowned nostalgiaelementit: menneisyys, oli se sitten lapsuuden televisio-ohjelma tai vanha pelikasetti, tuottaa epävarmuutta palatessaan nykyhetkeen (2018, 195–197). Ondrak näkee, että digitaaliset ympäristöt luovat hauntologisen välimaaston, jossa virtuaalihirviö ja fyysisen todellisuuden ihminen kohtaavat tekstin muodossa. Tämä tila on vilpittömämpi kuin se, jossa ihminen kohtaa fiktiivisen hirviön esimerkiksi katsoessaan elokuvaa. (Ondrak 2018, 172–176.)

Itsereflektiivisten ja menneisyyttä käsittelevien kulttuurintuotteiden tulkinta hauntologian puitteissa herättää pohtimaan, kuinka sama viitekehys soveltuisi laajemmin perinteentutkimukseen. Kuten

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kaarina Koski kirjan johdannossa toteaa, perinne on ymmärrettävissä nykyhetkessä läsnäolevana menneisyytenä. Toimintaamme ja sosiaalista todellisuutta muokkaavat kollektiiviset mallit kummittelevat muuttuvassa yhteiskunnassa omalla tavallaan: ne voivat olla konservatiivisia, mutta yhtä lailla niitä hyödynnetään esimerkiksi hahmoteltaessa sitä, millainen olisi tulevien sukupolvien kannalta kestävä ja eettinen elämäntapa. Creepypastaa edustavissa teksteissä vastaavat mallit saavat hirviömäisiä muotoja, mutta Henrikseniä mukaillen esitän, että kaikenlainen synkkä ja kiero perinne niin ikään pakottaa miettimään omia vastuitaan sen suhteen, mitä jatkumoita tahtoo ylläpitää ja mitä häivyttää. Tässä mielessä Smile.jpg on varoittava esimerkki haitallisen perinteen toistosta ja omaan napaan tuijottamisesta, kun taas kirouksen katkaisu omalla kustannuksella korostaisi ihmisen kykyä toimia eettisesti perinteen aktiivisena käsittelijänä.

Hauntologian lisäksi creepypasta yhdistetään kulttuurintutkimuksessa usein muutamiin varhaisempiin käsitteisiin ja suuntauksiin. Eräs näistä on psykologiassakin esiintynyt *kumma* (eng. *uncanny*), joka kuvaa ”tutun sisällä piilevää outoutta, oudon tuttua ja tuttua outona” (Fisher 2017). Täten tutut esineet, jotka saavat omaa toimijuutta, muuttuvat vääränlaisiksi ja uhkaaviksi, mitä tutkitut creepypastat demonstroivat (Cooley ja Milligan 2018, 197). Kumma on keskeinen käsite myös *gotiikan* tutkimukselle. Jessica Balanzategui näkee creepypastan digigotiikkana, sillä gotiikankin ymmärretään olevan kiinnostunut aitouden kysymyksistä ja muistojen ongelmallisuudesta (2019, 192–193). Samoin kuvan voima ja tietämisen vaarat ovat tyypillisiä teemoja gotiikassa (Taylor 2020, 997–998). Creepypasta sisältää lisäksi mahdollisuuksia *hirviötutkimukselle*, joka on alkanut kukoistaa kulttuurintutkimuksen suuntauksena erityisesti Jeffrey Jerome Cohenin toimittaman *Monster Theoryn* (1996) seurauksena. Hirviötutkimus sisältää usein kehollisten representaatioiden ja toiseuden analyysia varsinkin feministisesti tulkittuna. (Mittman 2012; Shildrick 2018.) Hauntologia, kumma, gotiikka ja hirviöteoria tarjoavat näin kiehtovan, melko yhtenäisen kehyksen analyysille, jossa painottuvat perinteen rooli

https://doi.org/10.21435/tl.279

nykyhetkeä merkityksellistävien mallien tuottajana sekä näiden mallien kriittinen tarkastelu.

Vernakulaarin ja institutionaalisen risteyksessä

Vuorovaikutussuhteet *institutionaalisen* ja *vernakulaarin* välillä ovat tunnetusti mutkikkaat ja digitaalisessa ympäristössä entistä mutkikkaammat. Valtavirtaa vastaan asettuvat omaehtoiset internet-yhteisöt syntyvät nekin mitä kaupallisimman teknologian turvin, instituutioiden ylläpitämillä alustoilla. (Heimo 2011, 5; Howard 2008; Koski ja Turtiainen 2020.) Verkossa kukoistava kulttuuri päätyy ennen pitkää kaupallisten tahojen hyödynnettäväksi, mikä johtaa muutoksiin ja kiistoihin. Kyse ei ole kuitenkaan vain yksipuolisesta siirtymästä ”tavallisilta ihmisiltä” suuryrityksille: haltuunottoa tapahtuu puolin ja toisin, ja valtavirran omimat teokset jatkavat olemassaoloaan sen ulkopuolellakin. Myös creepypasta on hybridistä – vernakulaari ja institutionaalinen yhdistyvät siinä jatkuvasti (Howard 2008, 491), minkä lisäksi tekijän rooli välillä hiipuu, välillä korostuu.

Kiehtovasti kaikkien edellä käsiteltyjen creepypasta-tekstien syntytarina on hieman erilainen. Ensimmäiset Slender Man -kuvat teki käyttäjä Victor Surge, mutta hahmo kehittyi tunnettuun muotoonsa satojen ihmisten yhteistyön tuloksena, mikä tekee hahmosta kollektiivisen tuotoksen, ”avoimen lähdekoodin hirviön” (Chess ja Newsom 2015, 61–74). Candle Cove ilmestyi tekijänsä Kris Straubin kotisivuilla, joilta se kuitenkin siirtyi vernakulaaristi leviäväksi tekstiksi menettäen samalla selkeän fiktiivisen kehyksen, mistä Straub oli otettu (Henriksen 2013b, 414–415). BEN Drowned kerrottiin vernakulaarissa ympäristössä, 4chan-foorumilla, ja sen kirjoittaja Alexander D. Hall jatkoi tarinaa vasta myöhemmin omalla nimellään ja teosmaisemmassa muodossa (Crawford 2018, 81–83). Smile.jpg:n tekijästä tai alkuperästä ei löydy luotettavaa tietoa.

Edellä mainituista neljästä creepypastasta kolme ensimmäistä on kasvanut näkyviksi ja monitasoisiksi tuotteiksi, Slender Man

https://doi.org/10.21435/tl.279

suorastaan tuoteperheeksi. Jokainen havainnollistaa eri puolta creepypastan ja institutionaalisen kauhukerronnan vuorovaikutuksesta.

Kollektiivisesti tuotettu Slender Man laajeni ensin kuvista tarinoiksi ja sitten nopeasti sekä audiovisuaaliseen että interaktiiviseen muotoon. Se ei ikinä ole ollut tiivistettävissä yhteen tekstiin. Pyrkimykset ”standardisoida” Slender Man estettiin yhteisön sisällä: hahmo haluttiin säilyttää epämääräisenä, eikä listoja hänen ominaisuuksistaan katsottu hyvällä (Peck 2015, 343–344). Jotkin vernakulaarit lisäykset saivat toki suuremman auktoriteettiaseman kuin toiset. Videoblogina kerrottu *Marble Hornets* käynnistyi vain muutamia viikkoja ensimmäisten kuvamuokkausten ilmestyttyä (Chess ja Newsom 2015, 31–32), mikä oli mahdollista vain, koska sitä kuvasi pieni ryhmä kaveruksia tuotantokoneistojen ulkopuolella. Viisi vuotta jatkuneen *Marble Hornetsin* suosio teki sen luojista Troy Wagnerista ja Joseph DeLagesta tunnettuja: yhdessä Victor Surgen kanssa he käsikirjoittivat myös ensimmäisen kaupallisen Slender Man -tietokonepelin nimeltä *Slender. The Arrival* (2013). Tätä ennen pelistä oli ollut olemassa myös pieni, itsenäisesti tuotettu versio *Slender. The Eight Pages* (2012). Tässäkin tapauksessa ensimmäiset kokeilut laajentaa hahmoa eri mediaformaatteihin olivat siis epäkaupallisia.

Marble Hornets -sarjaan perustuen tehtiin myös kauhuelokuva, vuonna 2015 ilmestynyt pahasti parjattu *Always Watching. A Marble Hornets Story*, joka ei kuitenkaan ollut Wagnerin ja DeLagen kirjoittama tai ohjaama. Waukeshan vuoden 2014 puukotuksista tehtiin dokumenttielokuva *_beware the slenderman* (2016), ja kaksi vuotta myöhemmin ilmestyi ensimmäinen ”virallinen” Victor Surgen luomaan hahmoon perustuva fiktioelokuva *Slender Man* (2018). Samoin kuin *Marble Hornets* -uudelleentulkinta, tämäkin elokuva haukuttiin maanrakoon. Siirtyessään osallistavasta, digiympäristöjen välillä liikkuvasta omaehtoiskulttuurista kaupalliseen käyttöön Slender Manista tuleekin keskinkertainen kauhufiktion hirviö ja häntä käsittelevistä tarinoista liian tutulla tapaa etäisiä ja epäuskottavia. Creepypasta-yhteisön suhtautuminen Slender Manin haltuun

https://doi.org/10.21435/tl.279

ottanutta valtavirtaa kohtaan onkin lähinnä halveksuvaa. Tämä johtunee osittain siitä, että creepypastalle oleelliset piirteet, kuten digiympäristön vaikutus, katoavat institutionaalisessa tarinankerronnassa. Valtavirtafiktion tuote myös standardisoi hahmoa tehokkaasti. Creepypasta-fanit ovat nähneet, että kerronnan avoimuus ja yhteisön elinvoimaisuus ovat yhtä (Chess ja Newsom 2015, 90–91).

Slender Man on vernakulaarista irtaantuessaan joutunut myös tekijänoikeuskiistojen välikappaleeksi. Cathay Smith on tutkinut hirviön kautta tekijänoikeusjärjestelmän irvokkuutta. Hänen mukaansa Slender Man on kaikin tavoin tekijänoikeuksista vapaa, kollektiivisesti tuotettu idea, jonka luova käyttö on silti vaarantunut kaupallisten tahojen pyrkiessä omimaan oikeudet hahmoon (Smith 2018). Esimerkiksi vuonna 2013 itsenäisen Slender Manista kertovan elokuvan joukkorahoituskampanja katkesi ison tuotantoyhtiön tekemään valitukseen, minkä seurauksena internetistä on yhä löydettävissä harhaanjohtavaa tietoa hahmon käyttöä rajaavista tekijänoikeuksista. Tämän seurauksena ihmiset luulevat rikkovansa lakia Slender Man -teoksillaan, millä on omaehtoista luovuutta rajoittava vaikutus (Smith 2018, 619–623).

Toinen asioita mutkistava seikka on se, että kun Slender Man lasketaan folkloreksi, jolla ei ole selkeää tekijää ja joka on siten vapaata uudelleentulkittavaksi, se on myös isojen yhtiöiden kuten vuoden 2018 elokuvan tuottaneen Sonyn vapaasti hyödynnettävissä. Tällöin Sony saa kuitenkin tekijänoikeudet *omaan* johdannaiseensa ja voi periaatteessa esittää, että kaikki uudet Slender Man -tuotokset perustuvat *sen* hahmoon – joka on identtinen folkloreversion kanssa. Instituutio hyötyy perinneyhteisöstä rahallisesti ja samalla kykenee käytännössä pysäyttämään yhteisön luovan työn. Toisaalta institutionaalisen uusiokäytön voi nähdä edistävän kulttuurisen tuotteen leviämistä laajemmalle yleisölle. Silti muutos on vastoin niitä avoimuuden periaatteita, jotka Slender Manin alun perin synnyttivät. (Smith 2018, 642–645.)

Nykyään niin vernakulaarit yhteisöt kuin instituutiot ovat kiinnostuneita mahdollisuudesta laajentaa tarina tietyn tekstin ulkopuolelle. Creepypastat yhdistetään usein niin kutsuttua lisättyä

https://doi.org/10.21435/tl.279

todellisuutta hyödyntäviin peleihin (*augmented reality games*, ARG). Niissä fiktio ylittää mediarajoja ja vahvistaa käsitystä laajennetusta todellisuudesta. Usein tarina tällöin pelillistyy, eli käyttäjät voivat olla jollain tavoin interaktiivisessa suhteessa tarinamaailmaan. (Henriksen 2013b, 411–416.) Andrew Peck on tulkinnut creepypasta-kerrontaa uuteen mediaan siirtyneenä folklorena, minkä ohella Chess ja Newsom kutsuvat verkon keskustelualueita digitaaliseksi leirinuotioksi aiemman nykytarinatutkimuksen hengessä (Peck 2015; Chess ja Newsom 2015, 78–80). Mutta ARG:t haastavat käsityksen yhdessä virtuaalisessa sijainnissa tapahtuvasta kerronnasta, ja pelillisyys hämärtää kertojan ja yleisön rajaa. Joe Ondrak kritisoi nähdäkseni perustellusti digitaalisen leirinuotion ajatusta: kuten Candle Coven tapaus alla osoittaa, creepypastat toimivat ehkä tehokkaimmin siirtyessään *pois* leirinuotiolta, etäämmäs yhteisesti sovitusta kerrontatilanteesta. Siksi creepypastakaan ei ole vain uuteen viestintävälineeseen siirtynyttä vanhaa folklorea vaan ympäristössään omaperäisesti kehittyvä tuotos. (Ondrak 2018, 168–172.)

Straubin Candle Cove oli yksinkertainen, verkkokeskustelua imitoiva tekstipätkä, joka sai vaivatta oman elämän tekijänsä sivujen ulkopuolella. Keskustelualueilla näytellyn toiston lisäksi creepypastaan tykästyneet alkoivat kirjoittaa lisää samaan maailmaan sijoittuvia tarinoita, valmistella videopätkiä ja piirtää sarjakuvia (Cooley ja Milligan 2018, 202). Candle Cove yhteisöllistyi siis nopeasti ja multimodaalisesti. Samaan aikaan siitä tuli ristiriitaisesti myös ensimmäinen tunnettu creepypasta, joka käännettiin kaupalliseksi tuotteeksi – tekijänsä käsikirjoittamana mutta mahdollisesti yhteisön harmiksi. (Balanzategui 2019, 193–194.) Candle Coven tapauksessa institutionaalinen–vernakulaari-ketju saa jo koomisia mittasuhteita. Tarinan sisällä kyse on ensinnäkin joukkotiedotusvälinettä hyödyntävästä televisiolähetyksestä, josta käydään keskustelua fiktiivisellä verkkoalustalla. Nämä tasot sisältävä kertomus julkaistiin Straubin nimellä, mutta teksti siirtyi oikean vernakulaarin yhteisön käyttöön tuottaen anonyymiä kerrontaa toisilla keskustelualueilla ja esimerkiksi wikisivulla, jossa Candle Cove -ohjelmasta kirjoitetaan kuin se olisi totta. Tämän ARG-tyyppisen suosion seurauksena

https://doi.org/10.21435/tl.279

Candle Cove siirtyi institutionaaliseen valtavirtaan muuttuen oikeaksi televisiosarjaa käsitteleväksi televisiosarjaksi, josta siitäkin epäilemättä käydään verkkokeskustelua. Tähän ketju toistaiseksi katkeaa, koska televisiosarja, Syfy-kanavan *Channel Zero*, ei ole johtanut uuteen vernakulaariin haltuunottoon.

Yllä mainituissa tapauksissa instituutiot näyttävät lopulta kaappaavan yhteisöllisesti syntyneet tuotteet. BEN Drowned havainnollistaa käänteistä prosessia, jossa yksityiset ihmiset alkavat hyötykäyttää kaupallisia tuotteita. Nimimerkin Jadusable takana toiminut Alexander D. Hall otti omaperäisesti haltuunsa *The Legend of Zelda. Majora's Mask* -pelin, joka sai osana creepypastaa uusia tasoja ja kulttuurista merkitystä. Kuten Emily Crawford esittää, "BEN Drowned ei ole vain fanifiktiota vaan metafanifiktiota, sillä se on fiktiota, joka käsittelee tosimaailmaan sijoittuvaa (pelin) fiktiivistä maailmaa" (2018, 88). Hall kirjaimellisesti muutti valmiin *Zelda*-tuotteen lähdekoodia kertoakseen oman tarinansa: näin creepypastassa ovat läsnä yhtä aikaa kaupallinen *Zelda* ja sen epävirallinen muokkaus, joka on saanut suurta suosiota osallistavana kertomuksena. BEN Drowned ei aiempiin tapauksiin verrattuna ole kovin yhteisöllinen tuotos, mutta ARG-tyyppisenä fanikulttuurituotteena se on antanut *Zelda*-pelille uuden elämän instituutioiden ulkopuolella. (Crawford 2018, 86–88.) Jos *Slender Man* -elokuva ja *Channel Zero* latistavat alkuperäismateriaaliaan, BEN Drowned todistaa, että kaupallisia tuotteita voi myös laajentaa vernakulaarissa kehyksessä.

Jännitteinen suhde alakulttuurien ja valtavirran välillä ilmenee näin ollen kamppailuna luovuudesta. Onko kulttuurituotteilla vapaus muuttua ja tulla muutetuksi? Vivian Asimos toteaa strukturalistisessa Slender Man -analyysissaan, että samalla kun Slender Man vie tarinoissa uhreiltaan kyvyn toimia, se lisää tarinankertojien toimijuutta (2019, 190). Vernakulaareilla hirviöillä näyttää olevan usein sama ominaisuus: BEN Drownedin tekijäkin käytti merkittävästi luovuutta kaupallista tuotetta räätälöidessään samalla kun hänen *alter egonsa*, tarinan kertojahahmo Jadusable, menetti kaiken vapauden BENin ikeessä. Ehkä vasta institutionaaliseen kerrontaan siirretyt hirviöt kykenevät rajoittamaan myös kertojien

https://doi.org/10.21435/tl.279

toimijuutta. Tekijänoikeuksien suojaama kulttuurituote ei kuitenkaan ”kuole” silloinkaan vaan on yhä avoin varastamisille – luova yhteisö voi hybridejä tuottaessaan rikkoa lakia eri tavoin kuin lain puitteissa navigoivat kaupalliset toimijat.

Creepypasta folkloren peilinä

Folkloristiikan kiinnostus creepypastaan liittyy loogisesti myös siihen, että digiympäristöjen, aitouden ja yhteisöllisyyden käsittelyn lisäksi *creepypasta on kiinnostunut folkloristiikasta*. Creepypasta ei ainoastaan päädy muistuttamaan folklorea (kuten Chess ja Newsom 2015 argumentoivat), vaan sitä aktiivisesti tuottava yhteisö tiedostaa folkloren merkityksen ja hyödyntää tätä. Samalla internetin käyttäjät kommentoivat kansanperinnettä ja sen prosesseja. Avaan seuraavaksi tarkemmin creepypasta-yhteisön suhdetta sekä vanhaan että uuteen perinneaineistoon.

Moni creepypasta on tulkittavissa Michael Dylan Fosterin ja Jeffrey Tolbertin nimeämäksi *folkloreskiksi* kulttuurintuotteeksi (*folkloresque*, Foster ja Tolbert 2016; Lindfors 2016). Folkloreski merkitsee populaarikulttuurin käsitystä siitä, mitä kansanperinne on ja millaiset lainalaisuudet sen syntyyn ja leviämiseen vaikuttavat (Foster 2016b, 5). Fosterin mukaan folkloreskeissa teoksissa tehdään epämääräisiä, niin kutsuttuja sumeita viittauksia (*fuzzy allusions*), jotka tuntuvat vihjaavan jonkin varhaisemman tekstin suuntaan, mutta vain epäsuorasti (Foster 2016a, 46–52). Onnistunut kertomus, vaikkakin täysin fiktiivinen ja kaupallinen sellainen, voi näin imitoida folkloren aihioita, rakennetta ja tarkoitusperiä niin taidokkaasti, että se käsitetään olemassa olevan perinteen uusiokäytöksi.

Folkloristit ovat kiinnittäneet huomiota nimenomaan Slender Manin folkloreskiin puoleen. Hahmon välitön suosio ja nopea jatkokehitys ilmeni laajentuvana tarinamaailmana, jota yhteisö itse kutsuu Slender Man -mytologiaksi (*Slender Man mythos*). Mytologiaa rakentaakseen käyttäjät loivat pseudohistoriallisia dokumentteja, kuten 1500-luvulta peräisin olevia puupiirroksia, kuvaamaan

https://doi.org/10.21435/tl.279

Slender Manin pitkää elämää (Blank ja McNeill 2018, 7–9). Toinen esimerkki yhdistää hirviön vielä suoremmin folkloristiikan alaan: keskustelija kertoi löytäneensä W. K. McNeilin kirjasta *Ghost Stories from the American South* (1985) pätkän, joka kuvaa selvästi Slender Mania. Kirja on aito kokoelma ihmisiltä kerättyjä kummitustarinoita, mutta keskustelijan siteeraama teksti on tämän itse kirjoittama eikä sitä löydy oikeasti McNeilin kirjasta – kyseessä on siis fiktiivinen nykytarina osana laajempaa tarinaketjua. (Peck 2015; Tolbert 2018, 36.) Creepypasta-yhteisö käyttää tällä tavoin olemassa olevaa ymmärrystään folkloresta ja kansanperinteen tutkimuksesta luodakseen tarinalle uskottavuuden tuntua. Kyse ei kuitenkaan ole siitä, että creepypasta-yhteisö onnistuisi tuottamaan uskoa *hirviön* todellisuuteen. Pikemminkin he voivat saada aikaan uskoa *hirviötä ympäröivän kertomusperinteen* todellisuuteen. (Tolbert 2015, 38–41.)

Kuvasin aiemmin, kuinka nykytarinat voidaan ”toteuttaa” tarinatekstin ulkopuolella: tämä tarkoittaa esimerkiksi kertomuksen näyttelyä tai muuta ”suoraan kokemista” vaikkapa kummitusmetsästyksillä. Tolbert väittää Slender Manin mytologian edustavan itse asiassa nykytarinan käänteistä toteuttamista (*reverse ostension*). Suorassa toteuttamisessa ihmiset kokevat itse jonkin tuntemansa tarinan esimerkiksi vierailemalla talossa, jossa kerrotaan kummittelevan – mutta Slender Manin kohdalla ensin syntyi todistusaineisto, kuten kuvamuokkaukset, ja vasta niiden perusteella alettiin hahmotella pitkäikäistä uskoa hirviöön. Tolbertin mukaan käänteistoteuttaminen on itsetietoinen prosessi, jossa päämääränä on luoda yhteisön hyväksymää, aitoa muistuttavaa perinnettä. (Tolbert 2018, 27, 32–33, 44.)

Soraääni Blankin ja McNeillin artikkelikokoelmassa kuuluu Mikel J. Kovenille, joka kyseenalaistaa sen, onko järkevää puhua Slender Manista nykytarinana, koska hirviöön ei aidosti uskota. Kovenin mukaan Waukeshan puukotukset ja niitä seurannut mediapaniikki eivät kerro pelosta Slender Mania kohtaan vaan huolesta verkkoa käyttävien lasten herkkäuskoisuudesta. Ainoa aito, median levittämä nykytarina on Kovenin mielestä se, jonka mukaan internet on vaarallinen paikka ja ajaa ihmisiä väkivaltaisuuksiin. Hän

https://doi.org/10.21435/tl.279

näkee Slender Man -mytologian ennen kaikkea uskomuksellisuudella leikkimisenä. (Koven 2018, 119–125.) Creepypastan leikillisyys on ehdottomasti huomionarvoinen seikka, ja Kovenin kritiikki uskosta kirjoittavia kollegoitaan kohtaan perusteltua. En ole kuitenkaan varma, voiko creepypastan aiheuttaman puistatuksen ja hämmennyksen laskea varauksetta leikillisyyden piiriin ainakaan silloin, kun teksti on siirtynyt pois synty-ympäristöstään, digitaaliselta leirinuotiolta. Folkloreski digikauhu ei varmastikaan – ainakaan näin lyhyellä aikajänteellä ja nopeasti kaupallistuessaan – johda suoranaiseen uskoon, mutta epäilen, että se saa aikaan aidompaa epävarmuutta ja kyseenalaistuksia kuin institutionaalinen fiktio. Entä onko varsinainen nykytarinakaan ollut niin leikkisyydestä vapaata kuin Koven esittää?

Muut käsittelemäni creepypasta-tekstit sisältävät samansuuntaista kansanperinteen imitointia kuin Slender Man. Televisiosarja Candle Covea, jota ei alun perin ollut olemassa, alkoi ilmestyä verkkoon fanien tekemien videoiden ja jaettujen lapsuuskokemusten muodossa. Näin luotiin vaikutelma, että sarjalla on todellinen historia osana tietyn ikäluokan muistitietoa: siitä puhuminen muodostaa yhteisöllisyyttä instituutioiden ulkopuolella, se on fiktiivistä ”epätoivottua tietoa”. Candle Cove kommentoi epäsuorasti myös siirtymää analogisesta digitaaliseen – muutosta, joka on vapauttanut tiedonvälitystä ja muuttanut folkloren luonnetta (vrt. Bronner 2009, 35–40; Howard 2008, 509). Alkuperäinen BEN Drowned -teksti ei puolestaan toimisi ilman pelaajayhteisön jakamia kokemuksia, pitkää kertomusperinnettä pelien häiriöistä (Crawford 2018). Toisaalta tämä creepypasta rinnastuu nykytarinoihin: minäkertoja raportoi kohtaamastaan outoudesta, minkä jälkeen hän katoaa – mutta hänen kertomuksensa jää kiertämään vernakulaarin piiriin. Suoraviivaisin tapaus on Smile.jpg, joka hyväksikäyttää suullisen tiedon leviämisen prosesseja ja esidigitaalisen ajan kiertokirjeiden muotoa.

Creepypastassa syntyvä fiktiivinen kansanperinne ei vain imitoi folkloren muotoa. Se myös lainaa ahkerasti tunnettuja elementtejä toisista kulttuureista. Suuri osa näistä hirviöistä rakentuu Fosterin kuvaamista epämääräisistä viittauksista, mutta eräät lainat ovat

https://doi.org/10.21435/tl.279

hyvinkin selkeitä. Slender Man -mytologian osaksi vakiintui ajatus *tulpasta*, joka edustaa toista puolta folkloren ja creepypastan välisessä vuorovaikutuksessa. Kuten Tosha Taylor kirjoittaa, muun muassa tämän tiibetinbuddhalaisen käsityksen yhdistäminen Slender Maniin on eräänlaista haltuunottoa, jossa vieraan kulttuurin keskeinen uskomuksellinen käsite siirretään karkeasti länsimaiseen tarinankerrontaan (2020, 991–992). Samoin on syytä huomioida, että luovassa prosessissa mytologisista omimisista käydään myös kamppailua. Esimerkiksi varhaiset yritykset yhdistää Slender Man skandinaaviseen mytologiaan Edda-runoutta siteeraten tulivat tyrmätyiksi, eikä tämä idea vakiintunut hirviön ominaisuudeksi (Boyer 2013, 246–248). Lainattavien elementtien käyttöarvo siis vaihtelee, ja yhteisö tekee omalla tavallaan folkloristista analyysia arvioidessaan mytologioiden sopivuutta. Epämääräiset viittaukset, joissa lähde jää hieman avoimeksi, vaikuttavat hirviötehtailussa toimivammalta, koska ne tarjoavat enemmän tulkinnanvaraa ja jättävät ovia auki jatkokehitykselle.

Creepypastan ja folkloristiikan väliltä löytyy vielä eräs kiehtova yhteys, jossa keskeistä on memetiikan teoria ja kulttuuristen ideoiden leviäminen. Evoluutiobiologi Richard Dawkinsin lanseeraama *meemi*, ideayksikkö joka kopioituu osana kulttuurievoluutiota, on johtanut keskusteluun ja kyseenalaistuksiin folkloristiikan saralla. Vielä haastavampi on Dawkinsin teoria tietyistä meemeistä ”mielen viruksina”, jotka ovat loisen tavoin haitallisia kantajalleen. Tässä tulkintakehyksessä jotkin meemit voivat luonnonvalinnan hengessä hyödyttää vain itseään ja edistää omaa jatkumistaan: eräs tätä demonstroiva esimerkki oli 1990-luvulla esiintynyt ketjukirje, joka sisälsi ohjeet itsensä kopiointiin luvaten näin tekevälle menestystä. Yhdysvaltain nykytarinoita tutkiessaan folkloristi Bill Ellis hyödyntää Dawkinsin meemiteoriaa ja esittää, että nykytarinoiden leviämistä voi tutkia myös luonnontieteellisesti, biologian kielellä. Tällöin niiden voi nähdä leviävän aalloittain kuin epidemiat, ja koska viruksellakaan ei ole merkitystä, vain tarve kopioitua, tarinoiden merkitysten tulkinta on toissijaista. (Ellis 2003, 75–92.) Irrallisten ja vakaiden tekstien sijaan nykytarinat tulisi nähdä ”jatkuvasti

https://doi.org/10.21435/tl.279

mutatoituvina kokonaisuuksina, jotka säilyvät, koska niiden selviytymisstrategiat rinnastuvat ihmisaivojen selviytymisstrategioihin" (Ellis 2003, 90). Nykytarina voi lisäksi ilmetä paitsi viruksena myös eräänlaisena yhteisön immuunireaktiona haitallista uutta tietoa vastaan. (Ellis 2003, 89–90.)

Elliott Oring on haastanut dawkinsilaisen memetiikan lähtöoletukset ja kritisoinut myös Ellisin lähestymistapaa. Oring toteaa, että ensinnäkin oman kopiointinsa ohjeet sisältävä ketjukirje on pikemminkin poikkeus kuin sääntö kansanperinteessä, ja toiseksi mikään ei takaa, että "kulttuurisen viruksen" vastaanottaja noudattaisi saamiaan ohjeita. Dawkinsin mielivirusvertaus tuntuu pätevän siis vain tapauksiin, joissa vastaanottaja uskoo viestin sisältöön. Kuitenkin esimerkiksi vitsit leviävät vastaavasti, vaikka niitä ei uskota. Oring luonnehtii folkloristiikan ilmiöiden biologista kuvausta epäselväksi ja painottaa, että vaikka nykytarinalla ei olisikaan *yhtä tiettyä* merkitystä, sillä on kuitenkin *rajattu määrä* merkityksiä, joten tulkintojen tekeminen on perustellumpaa kuin virusten tapauksessa. (Oring 2014, 462–471.) Memetiikkaa on kritisoitu samassa hengessä paljonkin. Ideoiden leviämisen rinnastaminen epidemiologian ja genetiikan ilmiöihin nähdään ongelmallisena: ensimmäinen sisältää oletuksen, että ihminen on vain ideoiden passiivinen vastaanottaja, kun taas jälkimmäinen yksinkertaistaa mutkikkaita käyttäytymismallejamme. Biologia ei selitä kulttuuria. (Shifman 2013, 365–366.)

Vaikka meemien leviäminen taudin lailla ja haitallisuus kantajalleen onkin täten kyseenalaista, Dawkinsin mielivirus ja Ellisin "nykytarinoiden epidemia" toteutuvat mitä kirjaimellisimmin creepypastassa. Memetiikan periaatteet sekä kirjoitetaan osaksi tarinoiden sisältöä että toteutetaan tekstien levittämisen prosessissa. Samalla creepypastan hirviöt saavat tautien piirteitä. Jokainen käsitelty creepypasta heijastaa tätä. Smile.jpg on uusi, kujeileva versio itseään kopioivasta ketjukirjeestä, jonka välittäminen eteenpäin ei tuo menestystä vaan lupaa ainoastaan, ehkäpä valheellisesti, pelastaa hirviökoiran vainolta – mikä tosin johtui alun perinkin tahattomasta altistumisesta viestille (Henriksen 2018). Lapsuusmuistojen hämärissä piilevä Candle Cove -sarja palaa, kun siitä aletaan

https://doi.org/10.21435/tl.279

keskustella: osallistujat tartuttavat muiston toisiinsa. Slender Man ottaa valtaansa kaikki, jotka altistuvat sille. Hirviö kasvaa mytologiassaan sitä vahvemmaksi mitä enemmän siitä on todisteita, kunnes se ylittää fiktion rajan *tulpana* tai tarttuu *Marble Hornetsissa* kameran välityksellä kuvaajiinsa. BEN Drowned, kaikkein epidemiologisin kertomuksista, sisältää useampia tartuntatasoja. BEN on kummitusvirus digitaalisessa ympäristössä, häiriö tallenteessa, joka leviää kontaktissa pelikasetilta koko tietoverkkoon: ”Nyt olen kaikkialla.” Koko ihmiskunta on altistunut, koska internet yhdistää kaiken ennennäkemättömän tehokkaasti.

Toisin sanoen mainitut creepypasta-hirviöt kopioivat itseään edistääkseen omaa jatkumistaan, ja tuhoavat, tavalla tai toisella, kantajansa. Joillakin hirviöistä ei näytä olevan mitään tarkoitusta tai päämäärää – merkityksen etsiminen on juuri niin hyödytöntä kuin mitä Ellis nykytarinoiden suhteen väittää. Epämääräiset viittaukset mahdollistavat jatkokehityksen ja digitaalinen muoto vaivattoman liikkuvuuden: nämä ovat memeettisten hirviöiden selviytymisstrategioita. Ehkä hirviöitä voi tulkita myös immuunireaktioina internetin häiritsevälle voimalle. Creepypasta on meemien biologista tulkintaa äärimmäisimmillään.

Lopuksi

Edellä hahmottelin creepypastaksi kutsutun digikauhun ominaispiirteitä, jotka voi tiivistää seuraavasti. Ensinnäkin creepypasta kuvaa usein omaan digitaaliseen ympäristöönsä kätkeytyviä kauhuja ja huipputeknologian kykyä häiritä nykyihmistä. Toiseksi se on helposti siirrettävissä yhdestä kerrontatilanteesta toiseen tai uudelleentulkittavissa alustasta riippuen, mikä vähentää tekijän roolia ja leikittelee fiktiivisyydellä. Kolmanneksi se asemoi hirviönsä lähemmäs internetin käyttäjää, mikä johtaa tiiviimpään vuorovaikutussuhteeseen menneen, tulevan ja ei-olemassaolevan kanssa. Neljänneksi se syntyy hybridisesti ja liikkuu vernakulaarin kulttuurin ja valtavirran

https://doi.org/10.21435/tl.279

instituutioiden välillä. Viidenneksi se on itsetietoisesti folkloreskia imitoidessaan ja hyödyntäessään kansanperinteen mekaniikkoja.

Yksinään mikään edellisistä ei riitä määrittämään creepypastaa, mutta yhdessä piirteet muodostavat kokonaisuuden, joka sopii myös valtaosaan tämän luvun ulkopuolelle jääneistä teksteistä. Onnistunut, säilyvä creepypasta on yhteisöllistä, liikkuvaa digikauhua, joka on tietoista ympäristöstään, luonteestaan ja leviämisestään.[4]

Vivian Asimos on arvellut creepypastan roolin pienenevän kaupallisuuden ja tekijyyden houkuttaessa yhteisön jäseniä liikaa (2019, 180). Uutta, samanhenkistä digikauhua tuntuu kuitenkin syntyvän jatkuvasti. Kirjoitushetkellä Twitter, Instagram, Snapchat ja TikTok tarjoavat omanlaisensa alustat kertomuksille, joista osa vieläpä katoaa määräajan jälkeen – entistä hauntologisempaa! – jääden kiertämään vain toisen käden kuvauksina. Osa tarinoista kaapataan tuttuun tapaan isojen tuotantoyhtiöiden tuotteiksi, mutta sitä ennen niiden elämä vernakulaaris-institutionaalisessa välitilassa kiehtoo ihmisiä aina uudestaan. Esitellessään tuoreimpia interaktiivisia kauhutarinoita Randall Colburn tiivistää *A. V. Clubin* artikkelissa hyvin sen, mitä tässä luvussakin korostan: kaupallisessa viihteessä ”muuri erottaa tarinaa ja yleisöä”. Sitä vastoin ”tarinan kertominen sosiaalisessa mediassa merkitsee ihmisten kutsumista mukaan tarinan luomiseen, tilan antamista reaaliaikaiselle reagoinnille, väittelylle ja sitoutumiselle”. (*A. V. Club* 27.10.2020.)

Jokainen kommunikaatiokanava tarjoaa mahdollisuuksia luovalle, notkealle tarinankerronnalle. Sosiaalisessa mediassa hirviöt ovat poikkeuksellisen sosiaalisia, eikä niiden tutkimuksen soisi jäävän Slender Manin kaltaisten megatähtien analyysiin. Jossain tuolla, näytön reunalla tai sivuhistorian syövereissä, väijyy tälläkin hetkellä jokin vieras, jolla on jotain sanottavaa.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Viitteet

1 Vaikka termi on vakiintunut varsinkin angloamerikkalaiseen kulttuuriin, *urbaanilegenda* on harhaanjohtava toisaalta rajautuessaan kaupunkiympäristöön (Ellis 2003, 46–47) ja toisaalta siksi, että suomalaisessa folkloristiikassa legenda viittaa kristillisiin, usein pyhimysten elämää käsitteleviin kertomuksiin.

2 Muista creepypastoista ovat kirjoittaneet ainakin Line Henriksen (2013b, 2014, 2016) sekä Tosha Taylor (2020). Suomessa harvinaisempia creepypastoja on käsitelty kahdessa opinnäytetyössä (Heikkinen 2019, Oksaharju 2020). Valtaosa näistä sisältää luvussa esiin nousseita teemoja kuten digitaalisen ympäristön merkityksellisen roolin: varsinkin Heikkinen kirjoittaa erilaisista ”kummitustiedostoista” ja tietokoneen voimasta. Harvinaisetkin creepypastat kaipaavat lisätutkimusta, vaikka on ymmärrettävää, että toistaiseksi on keskitytty tunnetumpiin tapauksiin. Erityisen kiinnostava aihe olisivat institutionaalista populaarikulttuuria outouttavat huhutyyppiset kertomukset ”poistetuista jaksoista”, joissa esiintyy esimerkiksi kuollut Bart [Simpson] ja itsemurhan tekevä Squidward eli Jalmari Kalmari (Paavo Pesusieni).

3 Dana Keller on tutkielmassaan päätynyt kutsumaan *Marble Hornetsin* edustamaa, instituutioiden ulkopuolella kerrottua elokuvamuotoista digikauhunarratiivia *folk horroriksi* eli ”folkkauhuksi”. Käsite ei ole ongelmaton esimerkiksi sen vuoksi, että *folk horror* on jo pitkään merkinnyt kansanperinteestä vaikutteita ottanutta kauhuelokuvan alalajia (minkä Kellerkin tiedostaa). Termi on kuitenkin epäilemättä osuvampi kuin *found footage* eli ”löydetty materiaali”, jonka alle *Marble Hornets* on myös (virheellisesti) luokiteltu. (Keller 2013, 17–24.) Nähdäkseni toimiva käsite voisi olla esimerkiksi vernakulaari digikauhu.

4 Creepypastan epäonnistuneet versiot on nimetty *crappypastaksi* (arkikielinen *crappy* merkitsee huonolaatuista, roskaa). Epäloogiset, huonosti kirjoitetut crappypastat ovat usein puhtaasti absurdeja yrittäessään epätoivoisesti muistuttaa kauhutarinoita. (Chess ja Newsom 2015, 103; Blank ja McNeill 2018, 12–13.) Niidenkin ympärille on muodostunut oma perinteensä, jolla on samoja sävyjä kuin creepypastalla, mutta esimerkiksi aitouden tunne, hirviöiden tuominen lähelle ja tarinan uskottava yhdistyminen kansanperinteeseen eivät crappypastasta välity.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Aineistolähteet

Ben Drowned. Creepypasta.com 2017. https://www.creepypasta.com/ben-drowned/. Viitattu 28.11.2020.

Candle Cove. Creepypasta.com 2009. https://www.creepypasta.com/candle-cove/. Viitattu 28.11.2020.

Slender Man. Creepypasta.com 2010. https://www.creepypasta.com/slenderman/. Viitattu 28.11.2020.

Smile Dog. Creepypasta.com 2010. https://www.creepypasta.com/smile-dog/. Viitattu 28.11.2020.

Elokuvat ja sarjat

Always Watching. A Marble Hornets Story. Ohjannut James Moran. Mosaic, Good Universe ja GraceSam LLC. 2015.

Beware the Slenderman. Ohjannut Irene Taylor Brodsky. HBO Films. 2016.

Marble Hornets. Joseph DeLage ja Troy Wagner. 2009.

Slender Man. Ohjannut Sylvain White. Screen Gems, Mythology Entertainment, Madhouse Entertainment, It Is No Dream Entertainment. 2018.

Pelit

Slender. The Arrival. Blue Isle Studios ja Parsec Productions. 2013.

Slender. The Eight Pages. Parsec Productions. 2012.

Podcastit

Fink, Joseph ja Jeffrey Cranor 2012–: Welcome to Night Vale. https://www.welcometonightvale.com. Viitattu 16.3.2023.

Verkkolähteet

The A. V. Club. Colburn, Randall. 27.10.2020. Doom scrolling: The scariest horror stories on Twitter, Instagram, and TikTok. https://aux.avclub.com/doom-scrolling-the-scariest-horror-stories-on-twitter-1845411689. Viitattu 28.11.2020.

Kirjallisuus

Asimos, Vivian Marie 2019: *The Slender Man Mythos: A Structuralist Analysis Of An Online Mythology*. Durham: Durham University.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Balanzategui, Jessica 2019: Creepypasta, 'Candle Cove', And The Digital Gothic. – *Journal of Visual Culture* 18 (2), 187–208.

Blank, Trevor J. 2012: Introduction: Pattern In The Virtual Folk Culture Of Computer-Mediated Communication. Teoksessa Blank, Trevor (toim.) *Folk Culture in the Digital Age. The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Logan: Utah State University Press, 1–24.

Blank, Trevor J. ja Lynne S. McNeill 2018: Introduction: Fear Has No Face: Creepypasta as Digital Legendry. Teoksessa Blank, Trevor – McNeill, Lynne S. (toim.) *Slender Man Is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*. Logan: Utah State University Press, 3–24.

Boyer, Tina Marie 2013: The Anatomy of a Monster: The Case of Slender Man. – *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural* 2 (2), 240–261.

Bronner, Simon J. 2009: Digitizing and Virtualizing Folklore. Teoksessa Blank, Trevor (toim.) *Folklore and the Internet. Vernacular Expression in a Digital World*. Logan: Utah State University Press, 21–66.

Chess, Shira ja Eric Newsom 2015: *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man. The Development of an Internet Mythology*. New York: Palgrave Macmillan.

Cluness, Bob 2019: *"I am an other and I always was…" On the Weird and Eerie in Contemporary and Digital Cultures*. Reykjavík: University of Iceland.

Cohen, Jeffrey Jerome 1996: Monster Culture (Seven Theses). Teoksessa Cohen, Jeffrey Jerome (toim.) *Monster Theory. Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 3–25.

Cooley, Kevin ja Caleb Andrew Milligan 2018: Haunted Objects, Networked Subjects: The Nightmarish Nostalgia Of Creepypasta. – *Horror Studies* 9 (2), 193–211.

Crawford, Emily E. 2018: Glitch Horror: BEN Drowned and the Fallibility of Technology in Game Fan Fiction. – *Transactions of the Digital Games Research Association* 4 (2), 77–101.

Curlew, Abigail 2017: The Legend Of The Slender Man: The Boogieman Of Surveillance Culture. – *First Monday* 22 (6). https://doi.org/10.5210/fm.v22i6.6901.

Derrida, Jacques 2006: *Specters of Marx. The State of the Debt, the Work of Mourning and the New International*. New York: Routledge.

Ellis, Bill 2003: *Aliens, Ghosts, and Cults. Legends We Live*. Jackson: University Press of Mississippi.

Enright, Lyle 2017: Powers of the False: The Slender Man and Post-Postmodernism. – *Cultural Analysis* 16 (2), 1–19.

Evans, Timothy H. 2018: Slender Man, H. P. Lovecraft, and the Dynamics of Horror Cultures. Teoksessa Blank, Trevor – McNeill, Lynne S. (toim.) *Slender Man Is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*. Logan: Utah State University Press, 128–140.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Fisher, Mark 2012: What is Hauntology? – *Film Quarterly* 66 (1), 16–24.
Fisher, Mark 2014: *Ghosts Of My Life. Writings On Depression, Hauntology And Lost Futures.* Winchester: Zero Books.
Fisher, Mark 2017: *The Weird and the Eerie.* London: Repeater Books.
Foster, Michael Dylan 2016a: The Folkloresque Circle: Toward a Theory of Fuzzy Allusion. Teoksessa Foster, Michael Dylan – Tolbert, Jeffrey A. (toim) *The Folkloresque. Reframing Folklore In A Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press, 41–63.
Foster, Michael Dylan 2016b: Introduction: The Challenge Of The Folkloresque. Teoksessa Foster, Michael Dylan – Tolbert, Jeffrey A. (toim) *The Folkloresque. Reframing Folklore In A Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press, 3–33.
Foster, Michael Dylan ja Jeffrey A. Tolbert 2016: *The Folkloresque. Reframing Folklore In A Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press.
Heikkinen, Henrik 2019: *Kodissa asuva vieras: tietokoneen voima Internet-kauhussa*. Etnologian pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201901301358.
Heimo, Anne 2011: Saatteeksi: Folkloristit ja internet – Aave koneessa? – *Elore* 18 (1), 3–7. https://doi.org/10.30666/elore.78916.
Henriksen, Line 2013a: Here Be Monsters: a Choreomaniac's Companion to the Danse Macabre. – *Women & Performance: a Journal of Feminist Theory* 23 (3), 414–423.
Henriksen, Line 2013b: A Short Bestiary Of Creatures From The Web. Teoksessa Jenzen, Olu – Munt, Sally R. (toim.) *The Ashgate Research Companion To Paranormal Cultures*. Burlington: Ashgate Publishing, 405–416.
Henriksen, Line 2014: 'Come, so that I may Chase you Away!' On Ghost Hunts and Posthuman Ethics. – *Somatechnics* 4 (1), 39–52.
Henriksen, Line 2016: *In the Company of Ghosts. Hauntology, Ethics, Digital Monsters*. Linköping: TEMA – the Department of Thematic Studies.
Henriksen, Line 2018: "Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse. – *University of Toronto Quarterly* 87 (1), 266–280.
Howard, Robert Glenn 2008: The Vernacular Web of Participatory Media. – *Critical Studies in Media Communication* 25 (5), 490–513.
Keller, Dana 2013: *Digital Folklore. Marble Hornets, The Slender Man, And The Emergence Of Folk Horror In Online Communities*. Vancouver: University of British Columbia.
Kinsella, Michael 2011: *Legend-Tripping Online. Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat.* Jackson: University Press of Mississippi.
Kitta, Andrea 2018: "What Happens When the Pictures Are No Longer Photoshops?" Slender Man, Belief and the Unacknowledged Common Experience. Teoksessa Blank, Trevor – McNeill, Lynne S. (toim.) *Slender*

https://doi.org/10.21435/tl.279

Man Is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet. Logan: Utah State University Press, 77–90.

Koski, Kaarina ja Riikka Turtiainen 2020: Vernakulaari verkossa. – *Elore* 27 (1), 85–107. https://doi.org/10.30666/elore.88834.

Koven, Mikel J. 2018; The Emperor's New Lore; or, Who Believes in the Big Bad Slender Man? Teoksessa Blank, Trevor – McNeill, Lynne S. (toim.) *Slender Man Is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*. Logan: Utah State University Press, 113–127.

Lindfors, Antti 2016: Folklore + populaarikulttuuri = folkloreski. – *Elore* 23 (1). https://doi.org/10.30666/elore.79251.

Maddox, Jessica 2018: Of Internet Born: Idolatry, The Slender Man Meme, And The Feminization Of Digital Spaces. – *Feminist Media Studies* 18 (2), 235–248.

Manning, Paul 2018: Monstrous Media and Media Monsters: From Cottingley to Waukesha. Teoksessa Blank, Trevor – McNeill, Lynne S. (toim.) *Slender Man Is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*. Logan: Utah State University Press, 155–182.

Mittman, Asa Simon 2012: Introduction. The Impact of Monsters and Monster Studies. Teoksessa Mittman, Asa Simon – Dendle, Peter J (toim.) *The Ashgate Research Companion To Monsters And The Monstrous*. Surrey: Ashgate Publishing, 1–14.

Oksaharju, Roosa 2020: "We are the madness that lurks within you all". Creepypasta internetperinteen lajina. Folkloristiikan kandidaatintutkielma, Helsingin yliopisto.

Ondrak, Joe 2018: Spectres des Monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. – *Horror Studies* 9 (2), 161–178.

Oring, Elliott 2014: Memetics and Folkloristics: The Applications. – *Western Folklore* 73 (4), 455–492.

Peck, Andrew 2015: Tall, Dark, and Loathsome: The Emergence of a Legend Cycle in the Digital Age. – *The Journal of American Folklore* 128 (509), 333–348.

Sanders, John 2018: "You Shouldn't Have Done That": "Ben Drowned" and the Uncanny Horror of the Haunted Cartridge. – *gamevironments* 9, 135–169.

Shifman, Limor 2013: Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 18 (3), 362–377.

Shildrick, Margrit 2018: Visual Rhetorics and the Seductions of the Monstrous: Some Precautionary Observations. – *Somatechnics* 8 (2), 163–177.

Smith, Cathay Y. N. 2018: Beware the Slender Man: Intellectual Property and Internet Folklore. – *Florida Law Review* 70 (3), 601–648.

Taylor, Tosha R. 2020: Horror Memes and Digital Culture. Teoksessa Bloom, Clive (toim.) *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic*. Cham: Palgrave Macmillan, 985–1003.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Tolbert, Jeffrey A. 2015: ”Dark and Wicked Things”: Slender Man, the Folkloresque, and the Implications of Belief. – *Contemporary Legend* series 3, 5 (2015), 38–61.

Tolbert, Jeffrey A. 2018: ”The Sort of Story That Has You Covering Your Mirrors”: The Case of Slender Man. Teoksessa Blank, Trevor – McNeill, Lynne S. (toim.) *Slender Man Is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*. Logan: Utah State University Press, 25–45.

Warner, Marina 1998: *No Go The Bogeyman. Scaring, Lulling And Making Mock*. London: Chatto & Windus.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Videopelien genret ja niitä määrittävät voimat

Jukka Vahlo
https://orcid.org/0000-0001-5835-5945

Videopelien pelaaminen on vuorovaikutteista ja pelaajan aktiivista osallistumista edellyttävää kulttuurista toimintaa (Murray 1997, 6–10; Bogost 2010). Pelit ovat siis jo lähtökohtaisesti osallistuvaa kulttuuria. Pelaamisen kautta pelaaja ilmaisee itseään ja osallistuu pelikokemuksen muovaamiseen ja muodostamiseen perustavalla, konstitutiivisella tavalla (*constitutive practice*). (Vahlo, 2017.)

Osallistuvan käytänteen näkökulmasta videopelit jäsentyvät vernakulaareiksi kulttuurisiksi järjestelmiksi. Kuten Kaarina Koski tämän teoksen johdannossa kuvaa, vernakulaarius määrittyy muun muassa käsiteparein kansanomaisuus–institutionaalisuus, epävirallisuus–virallisuus, omaehtoisuus–kaupallisuus ja arkipäiväisyys–standardoitu. Videopelien ymmärtäminen vernakulaareiksi järjestelmiksi edellyttää tutkijan sitoutumista pelien *kokemuslähtöiseen* tarkasteluun. Jos tarkastelun kohteena ovat videopelit itsenäisinä tuotteina, videopelit näyttäytyvät pikemminkin institutionaalisina, virallisina, kaupallisina ja standardoituina. Sen sijaan kokemuslähtöisessä tarkastelussa tutkija kiinnittää huomioita siihen, että kaikki kaupalliset pelitkin suunnitellaan pelattaviksi ja koettaviksi. Pelien suunnitteleminen on *vuorovaikutussuunnittelua*, jossa olennaista on ymmärtää, miten pelaajat kiinnittyvät (*engage*) peleihin aktiivisen osallistumisensa ja merkityksenantonsa kautta.

Kaupalliset videopelit ovat siis tuotteina institutionaalisia mutta kulttuurisina kokemuksina vernakulaareja. Tämä vastakkainasettelu kehystää videopelien tutkimuksen jännitteiseksi neuvotteluksi kaupallisen ja vernakulaarin välillä, mutta samalla myös kiintoisaksi folkloristiikan tutkimuskohteeksi. Videopelien tutkimus pakottaa folkloristin pohtimaan aktiivisesti sitä, miten videopelit

https://doi.org/10.21435/tl.279

ovat folkloristiikan tutkimuskohteita ja mitä teoreettista ja metodologista viitekehystä niihin voi soveltaa.

Videopelikokemuksessa ja pelaajakulttuureissa vernakulaarius sulautuu osaksi instituutioiden käytänteitä. Voidaan jopa sanoa, että pelikokemuksen vernakulaarius on edellytys peliliiketoiminnan olemassaololle. Kaupallisen ja vernakulaarin vuorovaikutus pelikokemuksessa on tietynlaista tanssia, jossa toimijuus neuvotellaan pelin sääntöjen ja pelaajan omaehtoisuuden dialogissa. Omaehtoisuus eli autonomia ja vapaaehtoisuus ovat molemmat asioita, joita pidetään ominaisina kaikelle harrastepelaamiselle (Avedon ja Sutton-Smith 1971). Pelaaminen on omaehtoista toimintaa, jossa pelaaja vapaaehtoisesti hyväksyy pelin asettamat vuorovaikutusperiaatteet ja toimii niiden puitteissa – ainakin mikäli aikoo menestyä pelissä (Leino 2010; Vahlo 2018). Omaehtoisuutta pidetään myös yhtenä tärkeimmistä syistä eli motiiveista pelaamiselle. Psykologisen itsemääräytymisteorian (*self-determination theory*) mukaan esimerkiksi uteliaisuuteen, kiinnostukseen ja nautintoon läheisesti liittyvä omaehtoisuus on yksi inhimillisistä tarpeista. Pyrkimys sen tyydyttämiseen ohjaa meitä vahvoja toimijuuden kokemuksia mahdollistavien aktiviteettien pariin (Ryan ja muut 2006).

Pelit on suunniteltu tuottamaan omaehtoisuuden kokemuksia, ja siten ne ovat jo olemuksellisesti itseilmauksellisia toimintaympäristöjä. Ei olekaan ihme, että pelaamiseen liittyvät pelaajakulttuurit ovat elinvoimaisia, monipuolisia ja runsassisältöisiä. Kansanomaiseen pelikulttuuriin kuuluvat esimerkiksi omaehtoiseen pelaamiseen liittyvä muistelu ja tarinankerronta, pelaajaidentiteetit ja sosiaalisessa mediassa jaetut pelikokemukset, omaehtoinen fanifiktio pelien tarinamaailmasta (kirjallinen, kuvallinen ja musiikillinen itseilmaisu), erilaiset pelaajayhteisöiden järjestämät tilaisuudet ja tapahtumat, leikilliset pelijamit eli pelinkehitystapahtumat (*game jam*), pelataan-videot (*let's play*) ja muut pelikokemuksia sisältävät ja kommentoivat videot muun muassa YouTubessa, peleihin liittyvät meemit sekä pienfolklore (vitsit, kaskut ja sutkaukset), pelaajapersooniin ja -avatareihin liittyvät folkloren muodot (esimerkiksi cosplay-kulttuuri) sekä pelien modaamiseen eli käyttäjälähtöiseen

https://doi.org/10.21435/tl.279

muokkaamiseen ja *theorycrafting*-käytänteisiin eli pelaajalähtöisiin pelin toiminnallisuuksien manipulointiin liittyvät sisällöt.

Videopelien pelaaminen on yksi suosituimmista vapaa-ajan viettotavoista Suomessa. Joka toinen vuosi toistettavan Pelaajabarometrin mukaan 80,3 % suomalaisista 10–75-vuotiaista pelaa videopelejä vähintään toisinaan ja 65,1 % pelaa niitä aktiivisesti. Digitaalinen pelaaminen yleistyy Suomessa maltillisesti ja pelaajien määrä on jatkuvassa kasvussa. Sukupuolten välillä ei ole suurta eroa sen suhteen, pelataanko videopelejä vaiko ei. Miehissä on kuitenkin naisia enemmän aktiivisia pelaajia, ja miehet myös käyttävät naisia enemmän rahaa pelaamisharrastukseensa. Videopelien pelaajien keski-ikä (38,9 vuotta) lähestyy koko väestön keski-ikää. (Kinnunen ja muut 2022.) Tämä kertoo ensinnäkin siitä, että nuorena aloitettua pelaamisharrastusta jatketaan. Toisekseen erityisesti älypuhelimilla pelattavat pulmapelit houkuttelevat myös kokonaan uusia, iäkkäämpiäkin pelaajia harrastuksen pariin. Kolmantena syynä pelaajien keski-iän nousuun voidaan pitää vanhempien ja isovanhempien halua osallistua lastensa ja lastenlastensa harrastustoimintaan.

Videopeliharrastuksen suosion kasvu ei tietenkään ole ainoastaan suomalainen ilmiö. Yhä useamman pelatessa peliala kasvaa maailmanlaajuisesti. Alan kasvun ja teknologian kehityksen myötä pelien ja edelleen *pelilajityyppien* kirjo on monimuotoistunut ja samalla myös eriytynyt. Pelaajabarometrin mukaan suomalaisten eniten suosimia videopelien lajityyppejä eli peligenrejä ovat pulma- ja korttipelit, toimintapelit ja ajopelit. (Kinnunen ja muut 2022.) Taannoin julkaistu kansainvälinen vertailututkimus ydinpelaajien eli pelaamisesta kiinnostuneiden erityisryhmän pelimieltymyksistä tukee Pelaajabarometrin havaintoja. Myös tämän tutkimuksen mukaan pulmapelit olivat suomalaisten eniten suosima lajityyppi toimintaseikkailupelien, roolipelien ja toimintapelien sijoittuessa sijoille 2–4. Kanadalaisten ydinpelaajien lajityyppimieltymykset olivat hyvin samankaltaiset suomalaisten kanssa. Japanilaiset ydinpelaajat kuitenkin poikkesivat verrokeistaan siinä mielessä, että roolipelit olivat heidän viiteryhmässään pulmapelejä suositumpia. (Vahlo ja muut 2018.)

https://doi.org/10.21435/tl.279

Peligenreillä on ollut suuri merkitys sekä peliliiketoiminnalle että kansanomaisten pelikulttuurien muotoutumiselle. Pelilajien hyödyllisyydestä ja laajemmasta merkityksellisyydestä huolimatta niistä keskusteleminen on edelleen monimutkaista. Esimerkiksi edellä mainitussa Vahlon, Karhulahden ja Koposen toteuttamassa ydinpelaajien pelimieltymystutkimuksessa toimintaseikkailut olivat yksi suosituimmista pelilajeista niin Suomessa, Kanadassa kuin Japanissa. Tätä lajia ei kuitenkaan löydy Pelaajabarometrin lajityyppilistauksesta. Toisin sanoen pelilajityypeille ei ole yhtä vakiintunutta luokittelutapaa vaan erilaiset toimijat kuten pelaajat ja pelialakulttuurit, kaupalliset toimijat ja instituutiot sekä tutkijat soveltavat keskenään erilaisia luokittelumalleja.

Käsittelen tässä luvussa videopelien lajityyppien ymmärtämisen ja tunnistamisen tapoja. Keskityn erityisesti pelilajityyppien määrittelyihin sekä siihen, miten lajityypit elävät ja kehittyvät kansanomaisten pelaajakulttuurien ja kaupallisten toimijoiden vuorovaikutuksessa. Tavoitteenani on avata lukijalle folkloristinen näkökulma videopeligenreihin sekä niiden luentaan. Tarkoitan tässä yhteydessä folkloristisella näkökulmalla lähestymistapaa, jossa painotetaan pelilajityyppien kokemuksellisuutta, toisin sanoen pelaamista (*gameplay*). Kuten edellä kuvasin, pelien kokemuksellisuus itsessään muodostaa videopeleistä omaehtoisia osallistuvia käytänteitä, ja siten kokemuslähtöistä pelilajityyppien luentaa voi pitää jo lähtökohtaisesti folkloristisena.

Aloitan luomalla katsauksen pelilajityyppeihin, lajityyppitutkimukseen ja pelilajien tunnistamisen vaikeuteen. Tämän jälkeen jatkan pohdintaa folkloristisesta pelilajityyppien tunnistamistavasta, jossa lajityyppien määrittelyn lähtökohtana on nimenomaan pelaamisen kokemuksellisuus ja omaehtoisuus. Tavoitteenani on osoittaa, että folkloristinen pelilajityyppien tunnistaminen ei ainoastaan avaa kiinnostavaa uutta näkökulmaa folkloristiselle videopelitutkimukselle vaan on myös erittäin perusteltu pelitutkimuksen ja pelien toistuvien ominaisuuksien tutkimuksen kannalta. Luvun päätteeksi pyrin avaamaan uutta tutkimuskeskustelua siihen, miten kaupalliseksi ymmärretyn peligenren voi

https://doi.org/10.21435/tl.279

tulkita jatkuvaksi neuvotteluksi kansanomaisten ja kaupallisten toimijoiden välillä.

Pelilajien monimuotoistuva kenttä

Lajityyppiluokittelut ovat historiallisia, alati muuntelevia konstruktioita. Varhaiset videopelien lajiluokitukset lainasivat genrenimikkeensä ja saivat vaikutteita mekaniikkoihinsa muun muassa analogisilta peleiltä ja vapaa-ajan aktiviteeteilta kuten pöytäroolipeleiltä, strategialautapeleiltä, sokkeloiden ja sanaristikoiden ratkaisemiselta ja tivolien ampumakojuilta. Videopeligenret kuten pulmapelit (*OXO*, 1952), avaruusammuskelu (*Spacewar,* 1962), urheilu (*Pong*, 1972), roolipeli (*dnd*, 1975) ja seikkailu (*Colossal Cave Adventure*, 1975) ovat edelleen elinvoimaisia, mutta niiden rinnalle on vuosikymmenten saatossa kehittynyt valtava määrä uusia lajeja.

David Myers pohti 1990-luvulla, minkälaisin kriteerein pelimediat kuten pelejä ja pelaamista käsittelevät aikakauslehdet luokittelivat tietokonepelejä lajityyppeihin. Esimerkkinä tästä hän antoi *Computer Game World* (CGW) -lehden huhtikuussa 1989 julkaiseman kuuden peligenren mallin, jonka lehti otti käyttöönsä siksi, että sen aiemmin käyttämä jako toimintapeleihin, seikkailupeleihin ja strategiapeleihin vaikutti riittämättömältä. Kuuden lajityypin malli sisälsi näiden lisäksi myös roolipelit, sotapelit sekä simulaatiopelit. Kuten Myers toteaa, CGW-lehden käyttämä varhainen lajityyppijako ei ollut poissulkeva, vaan yksittäinen peli saattoi kuulua useampaan lajityyppiin. Uuden kuuden genren lajityyppijaon tarkoituksena oli kattaa kaikki julkaistut pelit. (Myers 1990, 293.)

Vuonna 1989 kuusi pelilajityyppiä saattoi olla tarpeeksi kattamaan julkaistujen pelien koko kirjon. Tänään tilanne on varsin erilainen. Uusia pelejä julkaistaan valtavat määrät sekä tietokoneille ja konsoleille että erityisesti älypuhelimille. Esimerkiksi *Gaming Shift* -verkkosivuston kokoamien tilastojen mukaan elokuuhun 2019 mennessä eri alustoille oli julkaistu yhteensä noin 1,2 miljoonaa digitaalisia peliä. Myös lajityyppien nykyiset luokittelumallit

https://doi.org/10.21435/tl.279

näyttävät ensisilmäykseltä hengästyttäviltä. Englanninkielisen Wikipedian videopelien lajityyppiluokittelu koostuu yhdestätoista päälajityypistä, joilla jokaisella on 2–11 alatyyppiä. Roolipelien (*role-playing games* eli lyhennettynä *RPG*) lajityypin alatyyppejä ovat muun muassa *roguelike*, *monster tamer*, *sandbox RPG* ja *first-person party-based RPG*. Strategiapelien alatyyppeihin vastaavasti kuuluvat esimerkiksi *4X games*, *auto battler*, *tower defense* ja *real-time strategy*. Wikipedia listaa kaikkiaan 79 pelilajityyppiä, ja uusia genrejä lisätään luokitteluun muutaman kuukauden välein. (Wikipedia: List of video game genres.)

Tunnistettujen lajityyppien lukumäärän kasvusta ja lajityyppiluokitteluiden välisistä eroista huolimatta genrekategoriat ovat edelleen tärkeitä pelaajille ja pelialan sidosryhmille. Voidaan jopa esittää, että pelien määrän räjähdysmäisen kasvun myötä lajityyppiluokittelut ovat merkityksellisempiä kuin koskaan aikaisemmin. Pelialan yrityksille lajityypit ovat keino hahmottaa markkinatilannetta sekä kommunikoida uuden pelin sisällöstä organisaation sisäisesti pelinkehitystiimeille ja ulkoisesti pelaajille. Myös yksittäiselle pelaajalle lajityypit ovat keino kommunikoida pelien toistuvista piirteistä, mutta samalla ne ovat myös tapa käsitteellistää ja rakentaa omaa pelaaja-identiteettiä.

Lajityyppinimikkeiden valtava joukko saattaa myös kätkeä taaksensa huomattavasti rajatumman määrän yleisesti tunnistettuja pelilajikkeita. Esimerkiksi David Clearwater kävi vuonna 2011 läpi joukon pelialan julkaisuja ja verkkosivuja ja totesi niiden esittelevän keskenään varsin samanlaisia pelilajilistauksia. Toistuviin lajinimikkeisiin kuuluivat: toimintapelit, seikkailupelit, tappelupelit, ensimmäisen persoonan näkökulman ammuntapelit (*first-person shooter* eli FPS), lentosimulaatiot, massiiviset moninpelit, musiikki- ja rytmipelit, illanviettopelit (*party games*), tasohyppelyt, pulmapelit, ajopelit, roolipelit, simulaatiot, urheilupelit ja strategiapelit.

Pelitarjonnan monipuolistumisen ja pelaajamieltymysten erikoistumisen myötä peligenrejen määrittelemisestä ja tunnistamisesta on tullut yhä monimutkaisempaa niin pelialan toimijoille,

https://doi.org/10.21435/tl.279

pelaajille kuin tutkijoillekin. Pelilajien tutkimusta on tehty useilla tutkimusaloilla, mutta se yhdistetään useimmiten akateemisen pelitutkimuksen kenttään. Pelitutkimus (*game studies*) on monitieteellinen kokonaisuus, joka tarkastelee pääasiassa kolmea tutkimusaihetta: pelejä, pelaajia sekä pelien ja pelaajien vuorovaikutusta erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa. Pelitutkimusta tehdään erittäin monilla tieteenaloilla, mutta erityisen paljon viestintä- ja mediatieteissä, kulttuurintutkimuksessa, kasvatustieteissä ja psykologiassa.

Pelitutkimuksellinen keskustelu videopelien lajityypeistä on jatkunut jo ainakin viiden vuosikymmenen ajan. Tämä tutkimusteema ei ole oikeastaan missään vaiheessa tyystin laantunut, mutta toisaalta se ei myöskään ole ollut erityisen vilkasta 2010-luvun aikana tai 2020-luvulle tultaessa. Pelilajityyppien määrittelyä ovat pohtineet laajalti esimerkiksi Chris Crawford (1984), Mark J. Wolf (2001), Tom Apperley (2006), Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2008), Dominik Arsenault (2009), David A. Clearwater (2011), Andreas Gregersen (2011), Jaakko Kemppainen (2012) ja Jesper Juul (2014). Käytännössä he kaikki ovat todenneet pelilajityyppien tutkimuksen monimutkaiseksi kokonaisuudeksi, josta on vaikeaa muodostaa eheää, yhtenäistä ja perusteltua käsitystä.

Pelilajityyppitutkimukset ovat painottuneet teemoiltaan ja argumentaatioltaan eri tavoin. Dominik Arsenault (2009) esimerkiksi korostaa peligenrejen historiallisuutta ja evoluutiota, joka on kytkeytynyt teknologian kehitykseen ja innovaatioihin. Andreas Gregersen (2011) vastaavasti painottaa teknologian, käyttöliittymien ja teknologiavälitteisen kokemuksen merkitystä peligenrejen muodostumisessa. Gregersen viittaa Joanna Yatesin ja Wanda J. Orlikowskin (1992, 301) genre-määritelmään, jonka mukaan genre on "tyypillinen kommunikatiivinen toiminto, joka ilmenee rakenteeltaan toistuvien tilanteiden yhteydessä". Teknologiavälitteinen kokemus on esimerkki Yatesin ja Orlikowskin viittaamasta "toistuvasta tilanteesta", joka Gregersenin mielestä yhdistää kommunikatiivisen välineen (*medium*) piirteet ja ominaisuudet lajityyppeihin. Toisin sanoen, vaikka lajityypit eivät olekaan teknologiasidonnaisia, ne

https://doi.org/10.21435/tl.279

ovat kuitenkin myös yhteydessä teknologisen välineen ominaisuuksiin ja rajoitteisiin.

Mikä genre?

Genre eli lajityyppi on aina kulttuurinen konstruktio. Parhaimmillaan genre on toimiva työkalu ja kehystys, jolla tutkija, kokija tai muu toimija voi jäsentää informaatiota käsiteltäviin kokonaisuuksiin. Frogin, Kaarina Kosken ja Ulla Savolaisen (2016) mukaan genre viittaa esineiden, tekstien ja muiden kulttuuri-ilmaisujen luokkaan tai kategoriaan sekä niihin jaettuihin piirteisiin, jotka yhdistävät jokaista kyseiseen luokkaan tai kategoriaan kuuluvaa ilmausta. Kuten Roger Abrahams (2005) kirjoittaa, genre perustuu siten odotusten rakenteille kulttuuri-ilmaisun ja sen kokijan välillä.

Ajatus lajeista nojaa ymmärrykseen siitä, että inhimillisissä kulttuuri-ilmauksissa voidaan tunnistaa merkityksellisiä toistuvuuksia. Nämä toistuvuudet voivat ilmetä esimerkiksi ilmauksen rakenteessa ja muodossa tai sen sisällöllisissä piirteissä. Yhtä lailla ne voivat kuitenkin liittyä myös ilmausten historialliseen kehitykseen ja muunteluun kulttuurien välillä tai vaikkapa ilmausten tyypillisiin käyttöyhteyksiin, teknologioihin ja funktioihin. Peli-, elokuva-, kirjallisuus- ja televisiolajeja tutkineen David Clearwaterin mukaan kulttuuriobjekteja on luokiteltu pääasiassa keskittyen niiden formaalien ja esteettisten ominaisuuksien analyysiin, teolliseen tai diskursiiviseen kontekstiin sekä kulttuuriobjektien kokemistapoihin ja sosiokulttuurisiin merkityksiin. (Clearwater 2011, 39, 43–44.)

Huolimatta siitä, onko genreluokittelu laadittu kulttuuriobjektin ominaisuuksien näkökulmasta, teollisuus- tai instituutiolähtöisesti vaiko kenties empiirisen kokemuskerronta-aineiston perusteella, lajiluokittelun tarkoituksena ja tavoitteena on lisätä jaettua ymmärrystä tarkasteltavana olevasta ilmiöstä. Genreä onkin kuvattu *kommunikatiiviseksi kartaksi* kulttuuri-ilmauksen tuottajan

https://doi.org/10.21435/tl.279

tai esittäjän ja sen kokijan välillä (Myers 1990, 288). Lajityyppikonventiot auttavat kokijaa ymmärtämään, minkälaisen kulttuuriobjektin kanssa hän on tekemisissä, ja konventioiden kautta tapahtuvan kommunikaation arvioidaan edesauttavan myönteisen ja kenties pitkäkestoisemman käyttökokemuksen syntymistä. Ei kuitenkaan ole mitenkään yksiselitteistä, miten kulttuuriobjekteja käytetään ja miten lajityypin kommunikointi vaikuttaa kokemisen tapoihin.

Tietoteorian näkökulmasta voidaan argumentoida, että kulttuuri-ilmaisu (tai *teksti*) ei ole ilmiönä olemassa ilman, että oletamme myös kyseisen ilmaisun kokemistavan eli dialektisen vuorovaikutussuhteen subjektin ja ilmauksen välillä. Kulttuuri-ilmiöt ja niiden samankaltaiset kokemisen tavat muuntuvat merkityksellisiksi nimenomaan käyttöyhteyksiensä kautta ja niiden läpäiseminä. (Niesz ja Holland 1984, 122; Popova 2014.) Kuten folkloristi Roger Abrahams (2005, 25) kirjoittaa, tradition tai genren perusteellinen analyysi edellyttää sekä ilmauksen rakenteen että sen performanssin ja kokemisen tapojen tutkimusta. Pelkästään kulttuuri-ilmauksen piirteisiin perustuvan lajityyppiluokittelun ongelmana on implisiittinen olettamus *ideaalikokijasta* ja stereotyyppisistä kokemisen tavoista.

Kuitenkin lajityyppejä käsittelevissä tutkimuksissa kulttuuri-ilmauksen tekstuaaliseen muotoon kiinnitetään edelleen enemmän huomioita kuin siihen, minkälaisia tulkintoja lajityypit saavat kulttuurin kokemisessa. Tähän tutkimukselliseen kallistumaan on useita syitä. Ensinnäkin näkyville asetetun ja tuotetun kulttuuri-ilmauksen analysointi ja dokumentointi on huomattavasti yksinkertaisempaa kuin niiden kokemisen tapojen ymmärtäminen ja tulkinta. Kuten lajityypitkin, myös niiden kokemisen tavat ovat *historiallisia*. Koska kulttuurin kokijoiden lajityyppien ymmärrys on myös tässä mielessä kontekstuaalista, kokijalähtöinen lajityyppimääritelmä on luonteeltaan jatkuvassa liikkeessä, eikä lajityyppien kokemisen tapojen muutoksia ole siten alkuunkaan yksinkertaista tutkia. Toiseksi lajityyppitutkimus on tyypillisesti painottunut

https://doi.org/10.21435/tl.279

kulttuuriobjektien kuten kulttuuritekstien analyysiin johtuen osittain niiden tieteenalojen tutkimustraditioista, -menetelmistä ja -intresseistä, joissa lajityyppitutkimusta on tehty runsaasti. Tämä kallistuma koskee myös akateemista pelitutkimusta.

Peligenrejen tunnistamisesta

Mainitsin edellä, miten David Myers analysoi CGW-lehden ja muiden julkaisuiden lajityyppimäärittelmiä pyrkien tunnistamaan ne piirteet ja ominaisuudet, joiden mukaan pelejä käsittelevä media identifioi peligenrejä. Kuten Myers toteaa, 1980-luvun pelimedia ei määritellyt pelilajityyppejä pelien teeman kuten esimerkiksi fantasia- tai historiateeman, narratiivisen tyylin tai ikonografian mukaan. Myöskään pelaamiseen käytetty teknologia tai pelaamiseen liitetyt funktiot kuten viihde, oppiminen tai sosiaalinen interaktio eivät vaikuttaneet lajityyppiluokitteluun. Sen sijaan media määritteli pelilajityypit *pelaamisen* (*gameplay*) tasolla eli arvioimalla pelaaja–peli-interaktion symbolisia erityispiirteitä peliaktiviteetissa. (Myers 1990, 294.)

Myers (1990) esitteli lähestymistavan, jonka mukaan pelilajityyppejä tunnistettaisiin asettamalla pelit eräänlaiselle jatkumolle sen mukaan, miten ”lukittuja” tai staattisia ja toisaalta avoimia tai moninaisia kohde–tapahtuma -sarjoja pelit tarjoavat pelaajille. Kohde–tapahtuma -sarjoilla (*sequenced object-events*) Myers viittasi pelin säännöissä määriteltyihin haasterakenteisiin ja pelaajan vuorovaikutusmahdollisuuksiin näiden kanssa. Esimerkiksi tekstiseikkailut ja *point-and-click* -seikkailupelit asettuivat Myersin mallissa lukitun tai staattisen objekti–tapahtuma -sarjan edustajiksi, jos pelaajan tuli niitä pelatessaan seurata tiettyä ja vain tiettyä loogisten päätelmien lineaarista ketjua päästäkseen pelissä eteenpäin. Sen sijaan monet modernit strategiapelit ja niin sanotut avoimen pelimaailman roolipelit (*open world RPG*) tarjoavat pelaajille moninaisia eri tapoja päästä pelin tarjoamaan päämäärään tai heidän itsensä määrittämään tavoitteeseen.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Myersin esiin nostama pelaamislähtöinen tai *ludologinen* (Clearwater 2011, 38) peligenremäärittely sai myöhemmin tukea lukuisilta pelitutkijoilta. Useat tutkijat ovat esittäneet pelaajan toiminnoista ja pelin dynaamisista muutoksista koostuvan vastavuoroisuuden – toisin sanoen pelaamisen – olevan pelien välttämätön ominaisuus (ks. Landay 2014; Karhulahti 2015; Vahlo 2017; Vahlo 2018). *Pelilajia* tutkineen Graeme Kirkpatrickin (2012) mukaan termi *pelaaminen* (*gameplay*) muodostui jo 1980-luvun pelimediassa tavaksi viitata peleihin autonomisena kulttuurin muotona ja käytänteenä. Pelisuunnittelun tutkija Ernest Adams (2009; 2014) toteaa vastaavasti ykskantaan, että pelilajit erotellaan toisistaan pelaamisen rakenteiden perusteella. Adams määrittelee pelaamisen (*gameplay*) kahden peleille välttämättömän ominaisuuden kautta: pelaaminen tarkoittaa pelien haasteita sekä niitä pelaajien aktiviteetteja, joihin kiinnittymällä pelaaja voi selvitä haasteista ja siten edetä pelissä. Adamsin mukaan pelit voidaan pelaamislähtöisen näkökulman lisäksi luokitella pelin fiktiivisen ympäristön, pelaajayleisöjen ja -mentaliteettien, pelin teeman sekä pelin tarkoituksen (esimerkiksi viihde, taiteellinen ilmaisu, oppiminen tai terveyden edistäminen) mukaan, mutta muut luokittelutavat ovat sekundaarisia pelaamislähtöiselle tarkastelulle.

Edellisistä poiketen David A. Clearwater (2011, 33) argumentoi holistisen pelilajityyppimäärittelyn puolesta esittämällä, että pelaamisen piirteiden erottaminen pelin narratiivisesta kehystyksestä, peliteknologioista kuten pelilaitteista ja -ohjaimista ja pelaamisen kontekstista on keinotekoista. Clearwaterin mukaan pelin aihealue, pelihahmot ja representaatiot ovat pelaamisen (*gameplay*) lisäksi esimerkkejä sellaisista pelien ominaisuuksista, jotka vaikuttavat kokonaisvaltaiseen pelikokemukseen. Näin ollen kaikkia näitä piirteitä tulisi hänen mukaansa tarkastella myös lajityyppejä määrittävinä ominaisuuksina.

Clearwaterin lähestymistapa on ymmärrettävä mutta samanaikaisesti ongelmallinen lajityyppimäärittelyn kannalta. Noudattamalla Clearwaterin perustelemaa holistista lajityyppimäärittelyä pelitypologiasta on vaarana muodostua suuri kokoelma

https://doi.org/10.21435/tl.279

mielivaltaisilta vaikuttavia piirteitä. Tästä on esimerkkinä Mark J. Wolfin (2001) esittelemä 42 peligenren luettelo, joka pyrki ryhmittelemään pelejä niiden tavoitteiden, pelaaja–peli -interaktion sekä erityisesti pelaamislähtöisen pääkysymyksen ”mitä pelaajan tulee tehdä edetäkseen pelissä” mukaisesti. Pelaamislähtöisestä painotuksesta huolimatta Wolfin laaja luokittelu sisältää myös pelien teemaan, funktioon ja peliteknologiaan perustuvia lajityyppejä kuten ”abstrakti”, ”opetuspelit” ja ”lautapelit” (ks. Arsenault 2009). Wolfin 42 pelilajityypin listaus on vaikeakäyttöinen lajien suuren lukumäärän vuoksi, mutta se on myös monilta osin vanhentunut. Kahden viime vuosikymmenen aikana peliteknologiat ja pelien funktiot ovat monimuotoistuneet erittäin nopeasti. Jos Wolf jatkaisi valitsemallaan lähestymistavalla ja tekisi tänään päivityksen vuoden 2001 listaansa, pelilajityyppejä voisi olla helposti jo yli sata.

Myöskään Tom Apperley (2006) ei pidä pelaamislähtöistä pelilajimäärittelyä täysin riittävänä. Apperley pohtii erityisesti simulaatiopelien, strategiapelien, toimintapelien ja roolipelien pelaamislähtöisesti tunnistettuja pelilajityyppejä ja luokkien välisten rajojen häilyvyyttä. Simulaatiopelien lajityyppi on häilyvä jo siitäkin syystä, että kaikkia pelisysteemejä voidaan teknisesti nimittää simulaatioksi (ks. Frasca 2003). Toiseksi monet varhaiset videopelit kuten *Spacewar!* (1962) ja *Colossal Cave Adventure* (1976) kehitettiin alun perin simulaatioiksi. Apperleyn mukaan strategiapelien sisäinen yhtenäisyys vastaavasti kyseenalaistuu, kun kiinnitetään huomiota siihen, että kaikkia pelejä voidaan pelata strategisesti ja että strategisen pelityylin omaksuminen on yhteydessä pelaajan taitotasoon sekä asiantuntijuuteen pelattavan pelin ominaisuuksista.

Apperleyn mukaan toimintapelien lajityyppiraja on haastava siitä syystä, että tämä genre on yhteinen nimittäjä *performatiiviselle* pelityylille. Performatiivinen tarkoittaa tässä yhteydessä teknisesti riittävän virheetöntä suoritusta, joka mahdollistaa pelissä etenemisen ja menestymisen (Vahlo 2018, 191). Näin laajasti määriteltynä “toiminta” viittaa niihin prosesseihin, joissa pelaaja osallistuu peliin aktiivisena subjektina suunnaten omaa keskittymistään pelin

https://doi.org/10.21435/tl.279

haasteiden voittamiseen. Havaitsemme siis jälleen, että myös toimintapelien lajityyppi laajenee tällä tavoin rajattuna kattamaan valtavan määrän pelejä, eikä rajanveto toimintapelien ja esimerkiksi simulaatiopelien välillä ole täysin mielekästä. Apperley kuvaa roolipelejä *konvergenssin* käsitteen (ks. Jenkins 2006) kautta merkitysjärjestelminä, joihin liittyvä osallistuminen on tyypillisesti pelaamista laajempaa. Tällainen laajempi, yhteisöllinen osallistuminen kattaa muun muassa fanitaiteen, pelin fiktiivisestä maailmasta käydyt keskustelut online-ympäristöissä sekä pelitapahtumien kollektiivisen muistelun. Vaikka mediakonvergenssi on tyypillistä erityisesti roolipeleille, sitä ilmenee runsaasti myös muiden lajityyppien peleissä, mikä Apperleyn mukaan horjuttaa roolipelilajityyppi-määritelmän yhtenäisyyttä.

Vaikka Apperleyn (2006) huomiot ovat kiinnostavia, en pidä niitä pelaamislähtöisen lajityyppiluokittelun kannalta erityisen tärkeinä. Syynä tähän on se, että Apperley tulkitsee ja kritisoi pelilajityyppejä keskenään erilaisista näkökulmista. Simulaatiolajin arvioinnissa hän pohtii pelin ontologiaa omalakisena systeeminä kysyen, ovatko kaikki peliobjektit myös simulaatioita. Strategiapelien kritiikissä hän kääntää analyyttisen katseensa pelaamisaktiviteetin kognitiivisiin prosesseihin sekä siihen, minkälaista ongelmanratkaisutaitoa pelit pelaajilta edellyttävät. Toimintapelien kritiikki kohdentuu strategiapelien tapaan pelaaja-aktiviteetteihin. Apperley kiinnittää kuitenkin huomiota myös toimintapelin vaatimuksiin kuten siihen, onko pelaajan reagoitava pelin muuttuviin tilanteisiin nopeasti ja tarkasti. Roolipeligenren kohdalla Apperley pohtii pelaajayhteisöä ja pelien para- ja intertekstuaalisuutta, mikä tuo jo neljännen kerroksen hänen lajityyppikritiikkiinsä.

Mikä tahansa lajityyppiluokittelu voidaan kyseenalaistaa, jos tutkijan katse tarkentuu jokaisen lajin kohdalla eri asiakokonaisuuksiin kuten esimerkiksi pelin ominaisuuksiin, pelaajan psykologisiin piirteisiin, peli-interaktion vaatimuksiin sekä pelaajakulttuurin läpäisevyyteen. Minkä tahansa lajityyppimäärittelyn kannalta on tärkeintä, että kriteeri, jonka mukaan lajit erotellaan toisistaan, on

https://doi.org/10.21435/tl.279

riittävän vakaa ja sisäisesti yhtenäinen. Vakiintuneita pelilajityyppejä tulisikin ensisijaisesti tarkastella kolmen tutkimuskysymyksen näkökulmasta:

1) onko lajityypit tunnistettu ja määritelty kaikki yhden keskeisen kriteerin mukaisesti, tässä yhteydessä pelaamisen näkökulmasta (lajityyppimääritelmän sisäinen yhtenäisyys)
2) ovatko tunnistetut lajityypit riittävissä määrin toisistaan erillisiä, itsenäisiä ja elinvoimaisia (lajityyppien autonomisuus)
3) onko lajiluokittelu relevantti ja ymmärrettävissä sekä pelituotteiden piirteiden että pelaajakokemuksen näkökulmasta (lajityyppien kommunikoitavuus)

Lisäksi tulee kiinnittää huomiota pelaamislähtöisten pelilajityyppien muuntelun hitauteen. Vaikka useat tutkijat kuten Apperley (2006), Arsenault (2009) ja Clearwater (2011) ovat esittäneet pelilajien olevan aikansa tuotteita ja siten historiallisia konstruktioita, monet varhaiset genret ovat vakiintuneet ja säilyttäneet asemansa todella pitkään. David Myers (2003) havaitsi, että jo 1970- ja 1980-luvuilla tietokonepelien kehitys ja pelaamisen tavat (*gameplay*) kiteytyivät nopeasti vain muutamiin pelilajityyppeihin ja pelaamisen rakenteisiin, jotka kaikki ovat tunnistettavissa ja elinkelpoisia 2020-luvulle tultaessa. Itse asiassa Myersin (2010) mukaan *pelaamisen formaalit rakenteet* ovat yhteydessä ihmiskognition pysyviin piirteisiin. Hänen mukaansa nämä yhteydet ovat näkyvimpiä nimenomaan varhaisissa, pelkistetyissä tietokonepeleissä.

Apperleyn (2006) tapaan myös Myers (2010) analysoi toiminta-, strategia- ja roolipelien lajityyppejä, tosin tyystin erilaisesta teoreettisesta viitekehyksestä. Myersin mukaan modernit digitaaliset toimintapelit motivoivat samaa perustavanlaatuista semioottista prosessia kuin folkloristiselle tutkimukselle tutut lasten pihaleikit. Tässä suhteessa *Tetris* tai *Super Mario Bros.* eivät olisi kovinkaan erilaisia kuin kuurupiilo tai rosvo ja poliisi. Roolipeligenre eroaa Myersin mukaan toimintapeleistä erityisesti roolipelien rikkaan arvo- ja merkityspainotuksen kuten pelaajan eettisen päätöksenteon

https://doi.org/10.21435/tl.279

näkökulmasta: ”Siinä missä toimintapelit määrittyvät pelaajien fyysisen kyvykkyyden näkökulmasta, roolipelit määrittyvät pragmaattisten ja sosiaalisten taitojen kautta” (Myers 2010, 90). Strategiapeleissä olennaista on taito, joka liittyy pelin sääntöjen ja sääntöjen välisten vuorovaikutusten ymmärtämiseen ja manipulointiin. Myers kuvaa strategiapelien pelaamista rekursiiviseksi prosessiksi, jossa sääntöjen dynamiikat tulevat pelaajalle tutuiksi kuitenkin siten, että peleille ominainen lopputuloksen epävarmuus edelleen läpäisee jokaista pelikokemusta. Strategiapeleissä pelin temaattisella kehyksellä ei ole samalla tapaa merkitystä kuin pelin merkkien ja symbolien välisillä suhteilla, jotka määritellään pelin säännöissä. (Myers 2010, 95, 102.)

Apperleyn (2006) useita eri lähestymistapoja ja lukutapoja yhdistävästä otteesta poiketen Myers tulkitsee pelilajien eroja ja samankaltaisuuksia systemaattisesti ja tarkoin valitusta viitekehyksestä käsin: pelien pelaajille asettamien haasteiden sekä pelaamiseen tarvittavien taitojen näkökulmasta. Tämä lähestymistapa on Apperleyn lähestymistä painokkaampi ja perustellumpi juuri siksi, että pelilajit tyypillisesti ja edelleen luokitellaan nimenomaan pelaamisen (*gameplay*) näkökulmasta. Tarkastellaan esimerkkinä Miikka Junnilan, Markku Reunasen ja Tero Heikkisen (2019) tutkimusta, jossa he analysoivat lännenelokuvien (*western*) fiktiivisiin ympäristöihin sijoittuneita pelejä ja erityistä western-peligenreä. Lännenelokuvapelilajin analyysissaan kirjoittajat esittävät hypoteesinsa siitä, että lännenelokuvien tarinalliset ja teemalliset elementit ovat levittäytyneet ludologisesti toisistaan poikkeaviin pelilajeihin. Heidän lähestymistapansa perustuu Clearwaterin ajatukseen siitä, että lajit ovat moniulotteisia kokonaisuuksia eikä ludologinen eli pelaamislähtöinen määrittelytapa ole riittävä lajien tunnistamisen kannalta.

Vaikka Junnila, Reunanen ja Heikkinen (2019) pyrkivät osoittamaan pelaamislähtöisen lajityyppimäärittelyn rajoitteet, heidän analyysinsa tulokset pikemminkin tukevat kuin kyseenalaistavat pelaamislähtöistä lajityyppimäärittelymallia. He nimittäin havaitsivat, että lännenelokuvien teemat vaikuttivat varsin vähän pelien pelaaja-aktiviteetteihin. Lähes kaikki lännenelokuvateemaa

https://doi.org/10.21435/tl.279

hyödyntäneet pelit perustuivat pelaajainteraktion osalta ampumiseen, pelimaailman tutkimiseen ja seikkailemiseen, ja näin ollen lännenelokuvateemaa hyödyntävien pelien yleinen ludologinen luokittelu toiminta-, toimintaseikkailu- ja ammuntapeleihin vaikuttaa perustellulta ratkaisulta.

Pelaamislähtöisen lajiluokittelun näkökulma saattaa soveltua videopeliä laajempaankin aineistoon. Gareth Whittaker (2012) on tutkinut perinteisten pihaleikkien ja muiden yhteisöllisten leikkien folkloristista luokittelutapaa sekä sitä kriteeriä, jolla peli- ja leikkiluokat tulisi tunnistaa ja erotella toisistaan. Hän päätyy soveltamaan Elliot Avedonin ja Brian Sutton-Smithin (1971, 7) pelimääritelmää, jonka mukaan peli on ”vapaaehtoiseen ja aktiiviseen osallistumiseen perustuva kontrollijärjestelmä, jossa vastakkaiset voimat kamppailevat sääntöjen asettamissa rajoitteissa ja jonka lopputulos on epävarma”. Whittakerin mukaan Avedonin ja Sutton-Smithin pelimääritelmä koostuu neljästä kriteeristä, jotka ovat säännöt, aktiivisen osallistumisen muodot, kamppailu tai kilpailu sekä lopputulos ja sen epävarmuus. Pyrkiessään tunnistamaan pelien ja leikkien ensisijaisen luokittelutavan Whittaker arvioi kutakin näistä neljästä kriteereistä peilaten niiden soveltuvuutta erilaisiin leikki- ja peliaineistoihin. Analyysinsa päätteeksi hän päätyy ehdottamaan, että folkloristisen leikki- ja peliluokittelun tulisi perustua aktiivisen osallistumisen muotojen kriteeriin.

Huomaamme siis, että pelaaminen vaikuttaa olevan toimiva pelien tunnistamisen kriteeri riippumatta siitä, analysoimmeko kansanomaisia ja perinteisiä pihaleikkejä ja -pelejä vaiko 2020-luvulla julkaistuja kaupallisia videopelejä. Yhtenäisen luokitteluperusteen ansiosta on mahdollista analysoida samanaikaisesti kaikkia näitä pelityyppejä.

Pelilajien ludologiset luokat

Videopelien pelaamislähtöistä genremäärittelyä kritisoineetkin tutkijat ovat siis tyypillisesti todenneet ludologisen näkökulman

https://doi.org/10.21435/tl.279

olevan keskeisin kriteeri pelilajien tunnistamisen kannalta. Kirjoittajat kuten Arsenault (2009) ja Apperley (2006) ovatkin kehottaneet tutkijoita kiinnittämään huomiota siihen, mitä pelaaminen tarkoittaa ja miten pelaamislähtöisyys voidaan jäsentää merkityksellisiksi osakokonaisuuksiksi. Kuten edellä todettiin, esimerkiksi pelien haastetyypit ja vastaavasti pelaajalta vaadittavat taidot katsotaan usein pelaaja–peli-interaktion ulottuvuuksiksi (ks. Adams 2009; Adams 2014), jolloin näiden seikkojen tulisi olla pelaamislähtöisten lajimäärittelyiden perustana.

Kuitenkin jos tarkastelemme tunnettuja ja pitkäkestoisia pelilajinimikkeitä kuten roolipelejä, rallipelejä, strategiapelejä, tasohyppelyitä, ammuntapelejä, tappelupelejä, seikkailupelejä tai pulmapelejä, huomaamme, että näistä lajeista vain strategiapelit ja pulmapelit voidaan yksiselitteisesti tunnistaa haastetyyppien ja pelaajalta edellytettävien taitojen perusteella. Sen sijaan kaikki muut mainituista lajityypeistä viittaavat niihin pelaamisen aktiviteetteihin, joihin pelaajan tulee kiinnittyä (*engage*) edetäkseen pelissä. Nämä pelinsisäiset aktiviteetit kuten ampuminen, hyppiminen, tappeleminen, seikkaileminen tai rooliin eläytyminen ovat pelin haasteiden ja pelaajan taitojen ohella pelien välttämätön ominaisuus. Vaikka pulma- ja strategiapelit nimetään haasteiden näkökulmasta, näidenkin pelien haasteiden voittaminen edellyttää tiettyihin aktiviteetteihin kiinnittymistä. Pulmapelien kohdalla nämä aktiviteetit voivat koostua esimerkiksi palojen yhteensovittamisesta (esimerkiksi *Tetris*, 1984), sanayhdistelmien kokoamisesta (esimerkiksi *Wordament*, 2012) tai arvoitusten ratkaisemisesta vuorovaikuttamalla peliympäristön objektien kanssa kuten graafisissa *point-and-click*-seikkailupeleissä (esimerkiksi *The Secret of Monkey Island*, 1990).

Jukka Vahlo, Suvi Holm, Johanna Kaakinen ja Aki Koponen (2017) sekä myöhemmin Vahlo, Koponen ja Jouni Smed (2018) ovat ehdottaneet *pelidynamiikka*-käsitettä kuvaamaan pelin haasteista ja pelaamisen aktiviteeteista koostuvaa kokonaisuutta, toisin sanoen sitä pelaaja–peli -interaktion aluetta, joka muodostaa vuorovaikutteisen pelikokemuksen ytimen. Näin määriteltynä pelilajien tunnistamisen lähtökohtana voitaisiin perustellusti soveltaa

https://doi.org/10.21435/tl.279

sekä pelin haasteet–pelaajalta vaadittavat taidot -näkökulmaa että pelaaja-aktiviteettien näkökulmaa, sillä molemmat edellä mainituista nähdään tässä tarkasteluasetelmassa pelaamisen (*gameplay*) erottamattomina osina.

Vahlon, Holmin, Kaakisen ja Koposen (2017) sekä Vahlon, Smedin ja Koposen (2018) lähestymistavassa pelaamisen aktiviteetteja ei ymmärretä pelien staattisena representaatiokerroksena, siis jonakin sellaisena, joka vain lisätään "pelin ytimen" päälle. Pelaamisen aktiviteetit ovat sekä semioottisia ja representatiivisia että behavioraalisia. Ne ovat tapoja, joilla pelaaja osallistuu peliin ja siten myös tapoja, joilla pelaaminen muodostuu merkitykselliseksi toiminnaksi ja kokemukseksi.

Richard Walsh (2011) on kuvannut pelaamista simulaation kaltaiseksi merkitysjärjestelmäksi, joka on representaatio samalla sekä kohdejärjestelmästä että sen toiminnasta. Koska pelaaminen on sekä representaatio itsessään että representaatio toiminnasta, pelaaminen myös tuottaa kahdenlaista vuorovaikutteisuutta: behavioraalista ja semioottista. Behavioraalinen eli käytöksellinen interaktiivisuus viittaa pelijärjestelmän ja pelaamisen toiminnallisuuteen ja semioottinen interaktivisuus vastaavasti järjestelmän toiminnan ja pelaamisen representatiivisuuteen. Toisin sanoen pelaamisaktiviteetit kuten kaupunkien rakentaminen, aarteiden etsintä tai pelihahmon ulkonäön muokkaaminen eivät ole pelaajan näkökulmasta pelin ludologisen rungon päälle kaadettua representaatiokuorrutetta vaan se toiminnallinen kehys, joka tekee pelaamisesta ylipäätään mielekästä ja merkityksellistä. Pelaamisaktiviteetit ovat *osallistumisen käytänteitä* tai "käytänteiden kuvaustapoja" (*behavior as representation*), kuten Walsh asian muotoilee (2011, 82), ja siten näitä aktiviteetteja voidaan ja myös tulee käsitellä ludologiseen pelilajiluokitteluun sisältyvinä. Pelien symbolisten representaatioiden lisäksi myös pelien kertomuksellisuus voi olla tapa, jolla pelaaja kiinnittyy peleihin oman toimintansa kautta, jolloin pelin kertomuksellisuuden ja toiminnallisuuden raja hämärtyy.

Tästä seikasta tulee esittää kaksi huomiota. Ensinnäkään pelien tarina ei sekään usein ole peli–pelaaja -interaktiolle ulkoista

https://doi.org/10.21435/tl.279

kerrostumaa. Monissa roolipeleissä, visuaalisiksi romaaneiksi kutsuissa peleissä kuin myös muiden lajien peleissä pelaajan valinnat vaikuttavat pelin tarinan etenemiseen eri tavoin. Perustavanlaatuisempi seikka kuitenkin liittyy pelikokemuksen kertomukselliseen luonteeseen. Myers (2010, 93–94) on painottanut, että pelien pelaaminen on merkityksenluontiprosessi (*meaning-making process*) sen sijaan, että pelaajat ikään kuin validoisivat tai vahvistaisivat pelisuunnittelijoiden laatiman kerronnan merkitystä sellaisenaan. Tämä seikka vaikuttaa siihen, miten pelaajat kokevat pelien käsikirjoitetut tarinaosiot. Pelin kompleksisesta tarinasta ja massiivisesta fiktiivisestä maailmasta huolimatta monet pelaajat keskittyvät pelillisiin seikkoihin, jolloin tarina piirtyy ikään kuin kokemuksen taustaksi tai kehykseksi. Toisaalta pelaamiseen sisältyvä merkityksenantoprosessi on kokemusmuotona itsessään kertomuksellinen siinä mielessä, että se lähenee prototyyppisen kertomuksen määritelmällistä rakennetta (Vahlo 2018).

Vaikka pelaamisnäkökulma on säilynyt lajiluokittelun ensisijaisena kriteerinä, luokittelujen tekemiseen osallistuvat toimijat ja instituutiot tekevät peliluokitteluita keskenään erilaisista lähtökohdista ja erilaisin tarkoitusperin. Tämä seikka on etenkin 2010-luvun jälkeen monimutkaistanut lajityyppien tunnistamista ja myös jossakin määrin horjuttanut pelaamislähtöisten lajityyppiluokitteluiden asemaa lajien tunnistamisen ensisijaisena kriteerinä.

Pelilajit kaupallisten voimien ja pelaajalähtöisyyden risteyksessä

Pelaamislähtöinen pelilajiluokittelu on intuitiivinen sekä pelaajille että pelialan yrityksille juuri siitä syystä, että kyseinen näkökulma yhdistää pelin ominaisuuksien näkökulman (kulttuuriobjektin piirteet) aktiivisen pelaajaposition näkökulman kanssa (pelaamisen käytänteet). Kuitenkin pelaamislähtöisten lajityyppienkin kohdalla tulee kysyä, ovatko nämä luokitukset peliteollisuuden tuote ja jos ovat, mikä perustelee juuri näiden luokkien vakiintumisen. Lisäksi

https://doi.org/10.21435/tl.279

pelien kauppapaikkojen ja arvostelusivustojen pelilajilistauksiin tutustuminen osoittaa nopeasti, että peliteollisuuden ekosysteemiin liittyvät toimijat eivät määrittele genrejä pelaamislähtöisesti systemaattisella tavalla.

Pelilajien kehityskaaria tutkinut Dominic Arsenault (2009) analysoi ensimmäisen persoonan ammuntapelien (*first-person shooter*) evoluutiota. Arsenaultin mukaan ensimmäisen persoonan ammuntapelien genre on esimerkki pelilajista, jonka kehittymistä voidaan havainnollistaa edelläkävijäpelin (*genre defining game*) näkökulmasta. Huippusuosittu *Doom* (1993) oli *Wolfenstein 3D*:n (1992) ohella yksi ensimmäisistä ensimmäisen persoonan näkökulmasta kuvatuista reaaliaikaista kolmiulotteisista videopeleistä. Arsenault analysoi *Usenet*-palvelun keskusteluja ja keskustelussa käytettyjä ilmauksia *Doom clone* (Doom-kopio) ja *first-person shooter* aikavälillä 1993–2003. *Doomin* julkaisun jälkeisinä kolmena vuotena *first-person shooter* -termiä ei käytetty *Usenet*-keskusteluissa juuri lainkaan, mutta *Doom clone* -ilmaisu oli melko yleinen. Vuoden 1997 jälkeen *Doom clone* -ilmauksen käyttö väheni nopeasti ja käytännössä loppui kokonaan vuosituhannen vaihteessa. *First-person shooter* -ilmausta sen sijaan alettiin käyttää vuonna 1997, ja se vakiintui nopeasti yleiseksi tavaksi puhua *Doomista* ja sille samankaltaisista peleistä. Vuonna 1999 *First-person shooter* oli jo kolme kertaa yleisempi kuin *Doom clone* parhaimmillaan. Kuitenkin jos tarkastelun perspektiiviä laajennetaan hieman, voidaan esittää Mark J. P. Wolfin (2012) tapaan, että tivolien ja karnevaalien ampumakojut olivat alkuperäisiä kaupallisia ensimmäisen persoonan ammuntapelejä.

Carl Therrien (2015) havaitsi pelidiskurssien analyysissaan, että pelaajayhteisöt ja pelimedia alkoivat käyttää ilmausta ”ensimmäisen persoonan ammuntapelit” paljon ennen peliyrityksiä. Therrien arvioi, että nimityksen käytön yleistyminen johtui 1990-luvun alun kolmiulotteisten pelien pelaaja-aktiviteettipainotusten muutoksesta. Pelit kuten *Wolfenstein 3D* (1992) ja *Doom* (1993) painottivat monipuolista aseiden käyttöä ja ammusten keräämistä ja yhdistivät ne pelimaailmassa suunnistamiseen ja peliympäristön mekanismien

https://doi.org/10.21435/tl.279

manipulointiin. Tämä nosti ampumisen ja räiskinnän pelikokemuksen keskiöön samalla kun pelien mainonta korosti väkivaltaista kuvastoa kuten tappavia aseita ja verilammikoita.

Ensimmäisen persoonan ammuntapelit ei ole pelaamislähtöisesti tunnistettu pelilaji. Ammuntapelit (*shooter games*) sen sijaan muodostavat oman pelaamislähtöisen lajinsa, sillä tämän genren määrittävä piirre viittaa suoraan niihin pelaaja-aktiviteetteihin, joihin sitoutumalla pelissä voi edetä ja menestyä. Kuten todettua, *ensimmäinen persoona* viittaa pelinsisäisen kameran kuvakulmaan, jossa pelaaja asettuu ohjaamansa pelihahmon asemaan ja tarkastelee pelitapahtumia pelattavan hahmon näkökulmasta. Ensimmäisen persoonan kuvakulma ei kuitenkaan ole mitenkään ainutlaatuinen ammuntapeleille. Pikemminkin tämä tarkastelun näkökulma oli tullut pelaajille tutuksi esimerkiksi lentosimulaattoreista, ajopeleistä ja luolastoroolipeleistä jo paljon ennen 1990-lukua. Kamerakulmassa ei myöskään ole mitään peleihin liittyvää erityisyyttä: erilaisten kamerakulmien hyödyntäminen on arkipäivää esimerkiksi televisio- ja elokuvatuotannoille.

On paikallaan kysyä, miksi määre *ensimmäinen persoona* niveltyi osaksi ammuntapelien lajiluokittelua ja miksi tämä juurtuminen tapahtui pelaajakulttuurilähtöisesti. Asian perusteellinen analysointi edellyttäisi erillistä tutkimusta, mutta hypoteesien esittäminen on mahdollista myös tässä yhteydessä. Ensinnäkin ammuntapelejä voidaan pitää toimintapelien varsin yleisen genren alaryhmänä, joka eriytyi omaksi lajityypikseen pelitarjonnan monimuotoistumisen ja pelaajapreferenssien ja -yhteisöjen erikoistumisen myötä. Ensimmäisen persoonan ammuntapelit eriytyivät edelleen omaksi tyypikseen muun muassa siksi, että pelihahmon näkökulman omaksuminen vaikutti vahvasti pelikokemukseen. Pelaamisen kuvakulma kuului myös pelikokemuksen piirteisiin, joihin pelaajat alkoivat muodostaa erityisesti omakohtaisten kokemustensa myötä mieltymyksiä, arvoja ja odotuksia. Mieltymysten, arvojen ja odotusten vakiintuminen ja näistä kommunikointi toimivat edelleen pelaajayhteisöjen muodostumisen taustatekijöinä ja yhteisöjä yhdessä pitävänä sosiaalisena ja kulttuurisena pääomana.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Nimimerkillä entirelyalive Reddit-palvelussa esiintyvä käyttäjä kuvaa ensimmäisen ja kolmannen persoonan ammuntapelien eroja näin:

> [Erot] riippuvat pelistä, ja minun mielestäni niillä on selvä yhteys pelin tarinankerrontaan. Kolmannen persoonan peleissä, kuten Mass Effectissä, pelaaja *pelaa hahmoa*. Kolmannen persoonan näkökulma rakentaa etäisyyttä pelaajan ja pelattavan hahmon välille, mutta tämä etäisyys mahdollistaa hahmon *roolin pelaamisen* ensimmäistä persoonaa paremmin. Ensimmäisen persoonan peleissä kuten Half-Lifessa pelaaja *on* pelihahmo, ja vaikka tämä helpottaa pelaamiseen uppoutumista ja syventää immersiota, se myös tekee pelattavan hahmon roolin omaksumisesta vaikeampaa. (Reddit: entirelyalive 27.4.2014. Korostukset alkuperäiset, käännös Jukka Vahlo.)

Nimimerkki entirelyalive kuvaa kiinnostavasti, miten ensimmäisen ja kolmannen persoonan ammuskelupelien erotkin voidaan tehdä ymmärrettäviksi pelaamislähtöisellä tavalla. Kameranäkökulma vaikuttaa pelikokemukseen monilla tavoin, ja sillä on toki vaikutusta myös pelisuunnitteluun. Pelaajakokemuksen tasolla roolipelilliset elementit korostuvat kolmannen pelaajan perspektiivin ammuskeluissa verrattuna ensimmäisen persoonan vastaaviin, ja tämä ero liittyy ensisijaisesti siihen emotionaaliseen ja kokemukselliseen etäisyyteen, jonka kameraperspektiivin valinta rakentaa pelaajan ja pelattavan hahmon välille (ks. Vahlo 2018). Vaikka pelin kameranäkökulmaa käytetään erottelemaan esimerkiksi ammuntapelejä alaryhmiin, tämä erottelu voisi siis entirelyalive-käyttäjän mukaan olla myös täysin pelaamislähtöinen.

Kameranäkökulman sisällyttäminen lajityyppimäärittelyyn ei suinkaan ole ainoa tapa poiketa pelaamislähtöisestä pelilajimäärittelystä. Esimerkiksi e-urheilunakin pelattavat taisteluareenamoninpelit (*multiplayer online battle arena*, MOBA) ja tosiaikaiset strategiapelit (*real-time strategy games*, RTS) lisäävät molemmat pelaaja-aktiviteeteille ulkoisia määreitä. Erittäin suositut MOBA-pelit ovat strategia-, toiminta- ja roolipeliaktiviteetteja yhdisteleviä taistelupelejä, joita yhdistää verkon yli tapahtuva joukkuepohjainen

https://doi.org/10.21435/tl.279

moninpeluu. *Multiplayer online* -määre viittaa sananmukaisesti pelaamisen sosiaaliseen ulottuvuuteen, joka ei sinänsä sisälly pelaamisnäkökulmaan. Esimerkiksi taistelupeleissä, urheilupeleissä tai kilpa-ajopeleissä ei tällaista määrettä ole käytetty, vaikka näiden pelilajien pelaaminen on varsin usein kilpailullista moninpeluuta kuten MOBA-pelien pelaaminenkin. Lisäksi *areena*-sanan käyttö lajityypissä viittaa sekin pelaamisen näkökulmasta sekundaariseen piirteeseen. Tosiaikaiset strategiapelit (RTS) vastaavasti lisäävät ajan määreen strategiapeliin erottautuakseen perinteisistä vuoropohjaisista strategiapeleistä. Tätä eroa voisi tarkastella kuitenkin myös pelaamislähtöisesti ja pelidynamiikan näkökulmasta pohtien miten erilaisten strategiapelien pelaajille esittämät haasteet eroavat toisistaan.

Amerikkalainen elokuvateollisuus on jo pitkään ja systemaattisesti tuottanut kulttuurituotteita elinvoimaisiksi koettuihin elokuvalajityyppeihin “antamalla yleisöille sitä mitä he pyytävät” (Clearwater 2011). Tällöin lajityyppien identiteetit ja rajat lajityyppien välillä nivoutuvat yhteen kaupallisten intressien kanssa. Pelinkehitys on riskialtis liiketoiminnan alue, ja pelien kehittäminen vaatii runsaasti työtä ja rahallisia resursseja. Peliyrityksille, julkaisijoille ja pelien kauppapaikoille on suotuisaa, jos pelien kohdemarkkina voidaan tunnistaa etukäteen ja peli voidaan suunnitella tiettyjen kohderyhmien tarpeisiin.

Koska genre on tärkeä kommunikaatioväline ja -kanava peliyritysten ja pelaajien välillä, pelialan kaupallisille toimijoille on eduksi, että lajityypit säilyvät tunnistettavina ja osittain muuntumattomina. Pelilajityyppien ja peliteollisuuden suhde ei kuitenkaan ole aivan näin yksinkertainen. Pelien markkinoijien intresseissä voi olla myös lanseerata peli lajityypin uudistajana tai kokonaan uuden lajin määrittävänä kulttuurituotteena (*genre defining games*). Toisin sanoen julkaistut pelit eivät ainoastaan ole jotakin lajia, vaan pelejä kehitetään jonkin lajin edustajiksi ja toisinaan niitä uudistaviksi kulttuuri-ilmaisuiksi. Ilman erillisten julkaisijoiden tukea toimivat indie-peliyhtiöt ottavat usein suuria peliyhtiöitä enemmän taiteellisia riskejä pelinkehityksessään ja tästä syystä niitä voidaankin

https://doi.org/10.21435/tl.279

pitää tärkeinä toimijoina pelilajien uudistamisen ja uudelleentulkinnan näkökulmasta. Osa indie-peliyhtiöistä toimii lähes harrastustoimintaa vastaavalla tavalla, ja tietyssä mielessä niitä voikin pitää pelilajien neuvottelun kannalta suurten peliyhtiöiden ja pelaajakulttuurien rajalla toimivina tulkkeina. Samalla on kuitenkin hyvä pitää mielessä, että indie-pelejä ei suinkaan aina kehitetä kovin pelaajalähtöisesti vaan pelinkehitystä voivat ohjata yhtä lailla pelinkehittäjien omat taiteelliset tavoitteet.

Koska peliyritykset ovat voittoa tavoittelevia kaupallisia toimijoita, ne tuottavat ensisijaisesti sellaisten lajityyppien pelejä, joiden menestyksestä on jo näyttöä. Tämä dynamiikka saa aikaan tilanteen, jossa peliteollisuus osallistuu lajityyppien elinvoimaisuuden määrittelyyn ja edelleen siihen, minkälaisten kulttuurituotteiden parissa pelaajayhteisöt viettävät aikaansa. Lisäksi on hyvä huomioida, että lajityypit ovat myös pelinkehityksen käytännön apuväline ja työkalu, jonka avulla peliyritykset voivat reflektoida omaa tuotekehitystään sekä hahmottaa ja kommunikoida oman pelinsä piirteitä myös yrityksensä sisällä.

Lajityypit ovat erottamaton osa sekä pelaajakulttuureja että peliliiketoiminnan kulttuurintuotannollista dynamiikkaa. Genret ovat myös tässä suhteessa erilaisia. Esimerkiksi urheilupelien kuten *FIFA*- ja *NHL*-pelisarjojen (Electronic Arts) institutionaaliset, rahoitukselliset ja imagolliset yritysyhteydet ovat hyvin erilaiset kuin vaikkapa kuvitteelliseen fantasiamaailmaan sijoittuvan strategiaroolipelin vastaavat. Clearwater (2011) toteaa, että tietyillä suuren vaikutusvallan pelinkehittäjillä, julkaisijoilla ja peliteknologiayrityksillä on näkyvää vaikutusta pelilajinimikkeiden ylläpitämisessä ja kehityksessä. Esimerkkinä tästä hän mainitsee taistelupelien genren ja logiikan, jolla suuryritykset kuten Capcom, Midway, Namco, SNK, Sega ja Tecmo ovat vaikuttaneet kyseisen pelilajin vakiintumiseen ja näkyvyyteen.

Nopeasti institutionalisoitunut esports-pelikulttuuri on tuonut lajityyppimääritelmien dynamiikkaan vielä uuden kerroksen. Kilpaurheilullisten esports-pelien ekosysteemiin kuuluu useiden eri liiketoiminta-alojen yrityksiä sekä yhdistyksiä ja muita

https://doi.org/10.21435/tl.279

organisaatioita. Kilpaturnaukset, internet-vaikuttajien *live streaming* -sisällöt sekä käyttäjälähtöiset videot keskusteluketjuineen esimerkiksi Twitch- ja YouTube-palveluissa osallistuvat kaikki pelilajityyppien jatkuvaan määrittelyyn ja ylläpitämiseen. Esports-pelien kohdalla on lisäksi nähtävissä uudenlainen ilmiö, jossa vain kourallinen pelejä kuten *League of Legends* (2009), *Counter-Strike: Global Offensive* (2012), *Fortnite* (2017), *Overwatch* (2016) ja *Dota 2* (2013) sekä edellisiin kytköksissä olevat toimijat vaikuttavat voimakkaasti esports-spesifien lajityyppien kokonaisvaltaiseen kiteytymiseen.

Kuten edellä mainituista esimerkeistä huomataan, kaupalliset pelialan toimijat eivät käytä pelaamislähtöistä lajiluokittelua systemaattisesti, vaikka peliaktiviteetit ja pelaamisen haastemuodot ovat edelleen ensisijainen tapa lajien tunnistamisessa, pelien markkinoinnissa ja oman pelaajaidentiteetin kommunikoinnissa. Rachel I. Clarken, Jin Ha Leen ja Neils Clarkin (2015) mukaan kaupallisten instituutioiden ja pelimedian soveltamat peliluokittelut eivät ole sisäisen epäjohdonmukaisuutensa takia erityisen hyödyllisiä pelaajille, jotka yrittävät löytää tietynlaista pelisisältöä pelattavakseen. Heidän mukaansa kaupalliset videopeliluokittelut myös vinouttavat ja monopolisoivat pelien myyntiä ja hankaloittavat siten pelien luovaa kehitystyötä. Pohdin luvun päätöskappaleissa pelaamislähtöisen luokittelutavan tulevaisuusnäkymiä ja erityisesti sitä, miten pelilajiluokittelut voisivat toimia nykyistä paremmin Myersin (1990, 288) peräänkuuluttamina *kommunikatiivisina karttoina* pelaajien ja pelialan toimijoiden välillä.

Näkymä pelilajiluokitteluiden tulevaisuuksiin

Ehkä juuri monimutkaisuutensa takia pelilajityypeistä ja niiden tutkimuksesta on julkaistu vuosien saatossa yllättävän vähän tutkimusta (Juul 2014). Videopelien niin sanottu lajityyppiongelma (*genre trouble*) onkin tarkoittanut pelitutkimuksellisessa kirjallisuudessa ainakin kolmea erilaista mutta toisiinsa yhteydessä olevaa asiaa: pelin lajia, pelilajeja sekä pelilajien tutkimusintressiä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Espen Aarseth (2004) kirjoitti pelien lajityyppiongelmasta *pelin lajin* tasolla pohtimalla erityisesti pelien, kertomusten ja narratiivien sekä simulaatioiden välisiä eroja ja yhteneväisyyksiä ilmiöinä ja akateemisen tutkimuksen kohteina. Pelin lajin tarkastelussa on toisin sanoen pohdittu pelin ontologiaa kysymällä, mikä tekee pelistä pelin ja mitkä seikat erottavat sen esimerkiksi arvoituksista, elokuvista, saduista tai muista kulttuurisen ilmauksen lajeista. Pelin lajin tarkastelua voidaan myös tehdä erilaisten muiden kriteerien kuten pelaamiseen käytetyn teknologian tasolla. Tällöin pelin lajia pohditaan kysymällä esimerkiksi, miten tietokone- ja konsolipelit eroavat älypuhelinpeleistä, miten videopelit eroavat lautapeleistä ja korttipeleistä tai ovatko pulmat kuten ristisanatehtävät, palapelit tai avaruudellista hahmotuskykyä vaativat älytehtävät kuten pirunnyrkki ylipäätään pelejä (Karhulahti 2013).

Useimmat pelin lajityyppiongelmaa ratkoneet tutkimusjulkaisut ovat keskittyneet pelin lajin tarkastelutason sijasta identifioimaan peli-ilmiön ja tarkemmin digitaalisen pelaamisen *sisäisiä pelilajeja*. Tällöin tarkasteltavana on, miten yksi videopeli eroaa toisesta videopelistä. Esimerkiksi David Myers kiinnitti jo vuonna 1990 huomiota siihen, miten tietokonepelien lajityypit nimetään, määritellään ja neuvotellaan kaupallisten toimijoiden kuten myyntiorganisaatioiden, julkaisijoiden ja median sekä pelaajien vuorovaikutuksessa. Lähes kaksi vuosikymmentä myöhemmin Dominic Arsenault (2009, 151) kirjoitti: ”Kuka tahansa vähänkään pelaamisesta kiinnostunut tietää, että pelaajat, jälleenmyyjät ja peliteollisuus jäsentävät yhdessä pelaamisen valtakuntaa.” Toisin sanoen pelilajityypeistä keskustelemista hankaloittaa se tosiasia, että pelialan yritykset ja pelaajat luokittelevat pelejä toisistaan poikkeavilla tavoilla ja erilaisin tarkoitusperin. Kaupalliset toimijat tavoittelevat lajityyppien ymmärrystä esimerkiksi siksi, että he hahmottaisivat paremmin kilpailutilanteensa muihin peleihin ja peliyrityksiin nähden. Pelaajille taas tärkeämpää on ymmärtää, mitä lajityypit viestivät pelien sisällöistä ja toisaalta sitä, miten pelimedia ja pelaajayhteisöt suhtautuvat tiettyihin pelinimikkeisiin.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Pelin lajin ja pelilajityyppien lisäksi videopelien lajityyppiongelma viittaa myös pelien *lajityyppitutkimuksen* hankaluuksiin. Gerald Voorheesin (2019) mukaan pelilajien tutkimusta hankaloittaa paitsi lajityyppien tunnistamisen vaikeus myös pelitutkimuksen haluttomuus ymmärtää, miten peligenret ovat vuorovaikutuksessa pelikulttuurien, yhteiskunnallisten pelidiskurssien sekä pelaamisen kokonaisvaltaisen ilmiön kanssa.

Myersin (1990; 2010) mukaan lajityyppitutkimuksen tarkoituksena on identifioida piirteet, jotka yhdistävät tiettyjä kulttuuri-ilmauksia keskenään ja jotka toisaalta erottelevat nämä kulttuuri-ilmaukset tai -objektit muista saman ilmiökentän vastaavista. Myersin kaltaisen genreanalyysin mukaan tällä tavoin tunnistettu, tiettyä kulttuuri-ilmausta määrittävä piirre on myös sen identiteetin kannalta ratkaiseva: kyseisen piirteen poistaminen tarkoittaisi, että tarkasteltava kulttuuri-ilmaus menettäisi olennaisen osan olemuksestaan.

Myersin ajatuksia mukaillen voidaan sanoa, että videopelien kolme lajityyppiongelmaa nivoutuvat yhteen: Jotta pelilajityyppejä voitaisiin tunnistaa, tulisi ensin kyetä erottelemaan sellaiset piirteet, jotka ovat välttämättömiä *tietynlaisten* pelien identiteetille. Tässä suhteessa pelilajityyppien tulisi siis olla keskenään erilaisia, koska lajityyppien erottelussa on kysymys toisistaan poikkeavien laji-identiteettien tunnistamisesta. Pelilajeja toisistaan erottelevien piirteiden tulisi olla kuitenkin keskenään samankaltaisia siinä mielessä, että niiden kaikkien tulisi ilmentää samalla myös yleistä pelilajin identiteettiä, siis seikkoja, jotka osaltaan rakentavat kaikkien pelien erityislaatuisuutta, yhdistävät kaikkia pelejä ja erottavat pelin muista perinnelajeista. Näiden rajankäyntien tutkiminen edellyttää Voorheesin (2019) peräänkuuluttamaa pelikulttuurien ja -diskurssien avointa tutkimusasennetta.

Aiemmin mainitun Mark J. Wolfin (2001) laatiman 42 pelilajin luokittelun arvokkain seikka liittyy lajien tunnistamiseen aktiivisen pelaamisen sekä ”osallistuvan pelaajan” (*participatory player*) näkökulmasta. Rajaus on kiinnostava kahdesta syystä, jotka molemmat

https://doi.org/10.21435/tl.279

liittyvät pelien lajityyppiongelman vyyhdin ratkaisemiseen. Ensinnäkin Wolfin luokittelu perustuu peleille välttämättömään pelaamisen dimensioon (pelin lajin tarkastelutaso). Toiseksi hänen lähestymistapansa nostaa peliobjektin ja pelaajan muodostaman kokonaisuuden lajityyppimäärittelyn lähtökohdaksi. Tämä lähtökohta on tärkeä siksikin, että näin ymmärrettynä lajityyppimäärittelyn pitäisi perustua sekä peliobjektien piirteiden ja ominaisuuksien analyysiin että pelaajakokemusten ja -preferenssien empiiriseen tutkimukseen (pelilajien tarkastelutaso).

Erityisesti massamediatutkimuksessa sekä mediavalinnan tutkimuksessa käyttäjänäkökulmaa on pidetty jopa ensisijaisena lajityyppien määrittelytapana. Kun genre määritellään psykologisten teorioiden näkökulmasta ja aineisto kerätään psykometrisillä kyselytutkimusmittareilla, kuten esimerkiksi käyttö- ja tyydytysteorioita (*uses and gratifications theory*) soveltavissa tutkimuksissa usein tehdään, itse tutkittavan ilmiön kuten pelien piirteet jäävät kuitenkin analyysin ulkopuolelle. (Ks. Ruggiero 2000; Rubin 2002; Sherry ja muut 2006.) Kyselytutkimuksiin perustuvien menetelmien on arvioitu soveltuvan huonosti lajityyppitutkimuksen ihanneasetelmaan, jossa ”huomioitaisiin samanaikaisesti genrejä määrittävät piirteet sekä tekstin että tekstin kokemisen näkökulmista” (Myers 1990, 288). Menetelmien kehityttyä kulttuuritekstin piirteiden ja niiden kokemisen tapojen yhdistäminen kyselytutkimuksessa on kuitenkin täysin mahdollista. Esimerkiksi *subjektiivisen laadun arvioinnin teoria* (*theory of subjective quality assessment*, TSQA) keskittyy samanaikaisesti kulttuurisen kokemuksen, kulttuuri-ilmauksen ja käyttötilanteen ominaisuuksien analysointiin. Teoriaa soveltaneen James G. Websterin (2011) mukaan mediavalinnat ja -preferenssit rakentuvat kolmesta osasta: subjektista, kulttuuri-ilmaisun rakenteista sekä subjektin ja kulttuuri-ilmauksen vuorovaikutteisuudesta. Tästä näkökulmasta on mahdollista tutkia, miten mediatuotteet ja muut kulttuuri-ilmaukset muokkaavat toimijoiden odotuksia ja preferenssejä sekä toisaalta myös sitä, miten toimijoiden odotukset, preferenssit ja käyttäytyminen vaikuttavat

https://doi.org/10.21435/tl.279

kulttuurituotannon dynamiikkaan ja edelleen siihen, minkälaisia pelejä kehitetään.

Subjektiivisen laadun arvioinnin teoriaa soveltavat tutkimusasetelmat pyrkivät tunnistamaan ne piirteet ja seikat, jotka vaikuttavat kulttuurin käyttäjien päätöksentekoon sekä siihen, minkälaisia arvoja ja odotuksia he liittävät kulttuuri-ilmauksiin. Jens Wollingin (2009) mukaan lajityyppi on tärkeä tekijä, kun käyttäjät arvioivat laatua ja vertailevat kulttuuri-ilmaisuja arjessaan. Aiempi tutkimus on lisäksi osoittanut, että lajityyppeihin liitetyt odotukset, arvot ja mieltymykset ovat suhteellisen pysyviä. Pelitutkimuksessa puhutaan peliharrastuksen vakiintumisesta ja siitä, miten kokeilemisen ja harrastuneisuuden erikoistumisen myötä pelaajat vakiintuvat ja kokevat yhteisöllisyyttä tietyn lajityypin parissa usein jo nuoruusiässä (ks. Greenberg ja muut 2010). Mieltymyksiä tiettyyn pelilajityyppiin on tutkittu myös suhteessa pelaamisen syihin eli pelimotiiveihin (ks. Hartmann ja Klimmt 2006), ikään (ks. Quandt 2009) sekä sosiaaliseen sukupuoleen (Lucas ja Sherry 2004).

Pelilajityyppien jatkotutkimuksen ohjenuorana on hyvä pitää sitä, että ”pelien perustavanlaatuisimmat piirteet, ja samalla piirteet, jotka määrittävät pelin genren, ovat löydettävissä tutkimalla pelaajan ja pelin välisen interaktion rakenteita” (Myers 1990, 299). Pelilajityyppitutkimuksen haasteena ei siten ole ainoastaan tunnistaa pelituotteiden genrejä määrittäviä piirteitä vaan myös selittää, täydentää, trianguloida ja validoida näitä tekstuaalisia piirteitä perustuen niiden toistuviin kokemisen tapoihin. Tällaisessa tutkimusasetelmassa kaupallisten toimijoiden itse lanseeraamat pelilajinimikkeet näyttäytyvät toissijaisina pelaajakulttuurien sekä pelin piirteiden analyysille. Kuitenkin näin rakennetun pelilajiluokittelun tulisi olla mielekäs myös pelialan organisaatioiden näkökulmasta, jotta lajien kommunikoinnin tehtävä voisi toteutua. On vielä syytä painottaa, että pelaajakulttuurit ovat monimuotoisia ja eri kulttuuritaustat vaikuttavat myös lajien kokemistapoihin. Näin ollen pelaamislähtöisen lajityyppiluokittelun ohjenuorana tulisi olla kansainvälinen tutkimusasetelma, joka ihanteellisessa tilanteessa

https://doi.org/10.21435/tl.279

sisältäisi sekä tilastollisten kyselyaineistojen että laadullisten haastatteluaineistojen analyysia.

Laji on hyödyllinen reduktio

Pelilajityyppien kuten kaikkien lajityyppimäärittelyiden haasteena on, että kulttuuri-ilmaisujen luokitteleminen on reduktio eli pelkistys vähintään kolmella eri tapaa. Ensinnäkin kulttuuri-ilmaisujen piirteet luokitellaan piirrekategorioihin, jotta piirteistä voidaan keskustella yhden esiintymän ylittävinä toistuvuuksina. Tähän varsin inhimilliseen kulttuuriseen prosessiin on sisäänkirjoitettu tietty moninaisuuden vähentäminen vähintään siksi, että kunkin kulttuuri-ilmentymän merkitystä käsitellään tällöin ilmentymien välisyyden eikä ilmentymän sisäisen itseisarvoisuuden näkökulmasta.

Esimerkiksi taideteoksen merkitykselle luodaan *moninaisuuden reduktiossa* kulttuurinen kehystys (*frame*), johon kyseisen taideteoksen merkitystä suhteutetaan sen sijaan, että teosta ja sen merkitystä arvioitaisiin itsenäisenä tai omaehtoisena taideilmauksena. Tässä reduktiossa luokan jäsenen suhteesta luokkaan ja keskustelussa lajityypin konventioista muodostuu rakenne tai tausta, jota vasten kulttuuri-ilmauksen merkitystä arvioidaan. Onko taideteos uskollinen genren konventioille? Onko se tyypillinen lajinsa edustaja? Uskaltaako se uudistaa tai kyseenalaistaa lajityyppiin liitettyjä kulttuurisia diskursseja ja arvoasetelmia?

Vaikka piirrekategoriat ovat väistämättä reduktiivisia, pelkistäminen on myös välttämätöntä voidaksemme keskustella kokemuksistamme, ymmärtää asiantilojen välisiä suhteita ja jakaa kokemuksiamme sosiaalisissa verkostoissamme. Yksilöllinen kokemus kehystetään kokemuksen kategorioihin muun muassa siksi, että vasta kehystäminen mahdollistaa kulttuurisesti jaetun kokemuksen, perinteen muuntelun ja siten myös traditioiden syntymisen.

Lajityyppikategorioiden määrittely ja käyttö ei ole reduktiivisista ainoastaan ensinnä mainitsemani luokka–luokan jäsen

https://doi.org/10.21435/tl.279

-kehystyksen takia. Lajityyppimäärittelyyn liittyy myös väistämättä toinen tapa järjestää tutkittavana olevan kulttuuri-ilmauksen tunnistetut piirremuodot keskenään hierarkkiseen järjestykseen. Kulttuuri-ilmauksen piirteet ovat kuitenkin hierarkiasuhteen sijaan kokonaisvaltaisessa vuorovaikutuksessa keskenään (Myers 1990, 287). Vaikka tiettyä piirrettä ilmenisi kulttuuri-ilmauksessa muita piirteitä enemmän, tämä seikka ei sinänsä vähennä muiden piirteiden arvoa tai perustele näkökulmaa, jonka mukaan piirteet voitaisiin asettaa ylipäätään tärkeysjärjestykseen kulttuuri-ilmauksen kannalta. Jos luokka–luokan jäsen -reduktio vähentää kulttuuri-ilmauksen moninaisuutta, keinotekoisen hierarkkisuuden eli arvoasetelman rakentaminen on kulttuuri-ilmauksen *kokonaisvaltaisuuden reduktio*.

Lajityyppimäärittelyn kolmas reduktio nivoutuu yhteen sekä moninaisuuden että kokonaisvaltaisuuden vähentämisen kanssa. Kolmas reduktio liittyy siihen, kuka lajityypit määrittelee ja millaisesta näkökulmasta. Onko kysymyksessä tutkijan tekemä lajityyppianalyysi vai kenties pelien kauppapaikkojen tai pelaajien tekemä genrejako? Miten luokittelijan motiivit ja tarkoitusperät vaikuttavat luokitteluun? Kuka määrittelee, mikä kulttuuripiirre on toisia tärkeämpi? Kulttuuri-ilmauksen laatija? Sen näkyville tuottava toimija? Vaiko kenties sen kokija tai ilmiöön perehtynyt tutkija? Lajityyppien määrittely ja identifiointi on aina myös kulttuuri-ilmauksen käyttäjien *moniäänisyyden reduktio*.

Moniäänisyyden reduktiossa luokittelun tekemisen motivaatio ja tarkoitus korostuvat digitaalisten pelien kohdalla, koska näiden luokitteluiden taustalla vaikuttavat tutkimuksellisten päämäärien lisäksi muun muassa pelaajaidentiteetit ja -mieltymykset sekä kaupalliset tarkoitusperät.

Vaikka laji on aina vähintään moniäänisyyden, kokonaisvaltaisuuden sekä moninaisuuden reduktio, lajityyppikonstruktiot ovat edelleen tärkeitä sekä pelaajille, pelinkehittäjille, pelimedioille että pelien markkinoijille ja jälleenmyyjille. Pelaajille genret toimivat identifikaation ja itseilmaisun ankkureina, joilla on sekä yhdistäviä

https://doi.org/10.21435/tl.279

että erottelevia funktioita: tietylle lajityypille uskolliset pelaajat jakavat usein paitsi vakaumuksen suosikkilajiaan kohtaan myös asenteita, arvoja ja odotuksia toisista lajeista. Nämä odotukset, arvot ja asenteet eivät useinkaan koske pelkästään kulttuuri-ilmausta ja sen piirteitä vaan ne "vuotavat" (*bleed*) kulttuuri-ilmausten odotettuihin käyttöyhteyksiin, käyttötapoihin sekä viime kädessä myös representaatioihin näiden kulttuuri-ilmausten käyttäjäryhmistä ja heidän oletetuista arvoistaan ja asenteistaan.

Olen tässä esittänyt, että valtavasta pelimäärästä, pelien ja pelaajaidentiteettien moninaisuudesta huolimatta pelaamislähtöinen lajityyppimäärittely on edelleen potentiaalinen tapa rakentaa toimivia peliluokittelumalleja ja siten parantaa ymmärrystämme pelaamisen ilmiöstä. Pelaamislähtöisyys on perusteltu sekä peli-ilmiön autonomisuuden että lajien kommunikoitavuuden näkökulmasta: pelaamislähtöiset lajit ovat intuitiivisia sekä pelaajille että pelialan toimijoille. Pelaamislähtöisen lajityyppimäärittelyn kannalta on olennaista kysyä, minkälaisiin aktiviteetteihin ja haasteisiin pelaajan tulee sitoutua voidakseen edetä pelissä menestyksekkäästi. Näin muotoiltuna pelaamislähtöinen näkökulma soveltuu sekä perinteisten pihaleikkien ja -pelien että eri teknologia-alustoille julkaistavien videopelien luokitteluun ja analyysiin. Tämä asetelma avaa kiinnostavia mahdollisuuksia analysoida lajityyppien muunteluun liittyviä kysymyksiä pelitutkimuksen ja folkloristiikan rajapinnassa.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Pelit

Colossal Cave Adventure. William Crowther ja Don Woods 1975.
Counter-Strike: Global Offensive. Valve 2012.
dnd. Gary Whisenhunt ja Ray Wood 1975.
Doom. Id Software 1993.
Dota 2. Valve, IceFrog 2013.
Fortnite. Epic Games 2017.
League of Legends. Riot Games 2009.
Overwatch. Blizzard Entertainment 2016.
OXO. Alexander Shafto Douglas 1952.
Pong. Atari 1972.
Spacewar! Steve Russell 1962
Tetris. Alexey Pajitnov 1984.
The Secret of Monkey Island. Lucasfilm Games 1990.
Wolfenstein 3D. Id Software 1992.
Wordament. Microsoft Studios 2012.

Verkkolähteet

Juul, Jesper 2014: Genre in Video Games (and why we don't talk [more] about it). – *The Ludologist* 22.12.2014. https://www.jesperjuul.net/ludologist/2014/12/22/genre-in-video-games-and-why-we-dont-talk-about-it/. Viitattu 30.11.2020.

Reddit: entirelyalive 27.4.2014. First Person vs. Third Person: which do you prefer, and why? https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/242itf/comment/ch3035e/. Viitattu 25.5.2022

Wikipedia: List of video game genres. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres. Viitattu 16.3.2023.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen 2004: Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Teoksessa Wardrip-Fruin, Noah – Harrigan, Pat (toim.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 45–55.

Abrahams, Roger. D 2005: *Everyday Life: A Poetics of Vernacular Practices*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Adams, Ernest 2009: Sorting Out the Genre Muddle. – *Gamasutra*. http://www.gamasutra.com/view/feature/4074. Viitattu 30.11.2020.

Adams, Ernest 2014: *Fundamentals of Game Design. Third Edition*. San Francisco: New Riders.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Apperley, Tom H. 2006: Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. – *Simulation & Gaming* 37 (1), 6–23.

Arsenault, Dominic 2009: Video Game Genre, Evolution and Innovation. – *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3 (2), 149–176.

Avedon, Elliot ja Brian Sutton-Smith 1971: *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.

Bogost, Ian. 2010. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Clarke, Rachel I., Jin Ha Lee ja Neils Clark 2015: Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. – *Games and Culture* 12 (5), 1–21. https://doi.org/10.1177/1555412015591900.

Clearwater, David A. 2011: What defines the video game genre? Thinking about genre study after the great divide. – *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 5, 29–49.

Crawford, Chris 1984: *The art of computer game design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca 2008: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Frasca, Gonzalo 2003: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Teoksessa Wolf, Mark J. – Perron, Bernard (toim.) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 221–235.

Frog, Kaarina Koski ja Ulla Savolainen 2016: At the Intersection of Text and Interpretation: An Introduction to Genre. Teoksessa Koski, Kaarina – Frog – Savolainen, Ulla (toim.) *Genre - Text - Interpretation: Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 17–43.

Greenberg, Bradley, John Sherry, Kenneth Lachlan, Kristen Lucas ja Amanda Holmstrom 2010: Orientations to video games among gender and age groups. – *Simulation & Gaming* 41 (2), 238–259.

Gregersen, Andreas 2011: Genre, technology and embodied interaction: The evolution of digital game genres and motion gaming. – *MedieKultur* 51, 94–109.

Hartmann, Tilo ja Christoph Klimmt 2006: Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, 910–931.

Jenkins, Henry 2006: *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Junnila, Miikka, Markku Reunanen ja Tero Heikkinen 2019: The Interplay of Thematic and Ludological Elements in Western-Themed Games – *Kinephanos. Special Issue: The Rise and Fall(s) of Video Game Genres*, 40–73.

Karhulahti, Veli-Matti 2013: Puzzle is Not a Game! Basic Structures of Challenge. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Digital Games Research Association DiGRA.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Karhulahti, Veli-Matti 2015: Defining the Videogame. – *Game Studies* 15 (2).

Kemppainen, Jaakko 2012: Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Suominen, Jaakko – Koskimaa, Raine – Mäyrä, Frans – Turtiainen, Riikka (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura, 56–70.

Kinnunen, Jari, Milla Tuomela ja Frans Mäyrä 2022: *Pelaajabarometri 2022. Kohti uutta normaalia*. Tampere: Tampereen yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3.

Kirkpatrick, Graham 2012: Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995. – *Game Studies* 12 (1).

Landay, Lori 2014: Interactivity. Teoksessa Wolf, Mark J. – Perron, Bernard (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge, 173–184.

Leino, Olli 2010: *Emotions in Play. On the Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play*. IT University of Copenhagen.

Lucas, Kristen ja John Sherry 2004: Sex differences in video game play: A communication-based explanation. – *Communication Research* 31, 499–523.

Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Myers, David 1990: Computer Game Genres. – *Play & Culture* 3, 286–301.

Myers, David 2003: *The nature of computer games: Play as semiosis*. New York: Peter Lang.

Myers, David 2010: *Play Redux. The Form of Computer Games*. Michigan: The University of Michigan Press.

Niesz, Anthony ja Norman Holland 1984: Interactive Fiction. – *Critical Inquiry* 11, 110–129.

Popova, Yanna 2014: Narrativity and enaction: the social nature of literary narrative understanding. – *Frontiers in Psychology*, 5 (895), 1–14.

Quandt, Thorsten, Helmut Grüninger ja Jeffrey Wimmer 2009: The grey haired gaming generation: Findings from an explorative interview study on older computer gamers. – *Games and Culture 4*, 27–46.

Rubin, Alan M. 2002: The uses-and-gratifications perspective of media effects. Teoksessa Bryant, Jennigs – Zillmann, Dolf (toim.) *Media Effects: Advances in Theory and Research*. New Jersey: Erlbaum, 525–548.

Ruggiero, Thomas E. 2000: Uses and gratifications theory in the 21st century. – *Mass Communication and Society* 3, 3–37.

Ryan, Richard. M., Scott Rigby ja Andrew Przybylski 2006: The Motivational Pull of Video Games: A Self–Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion* 30 (4), 344–360.

Sherry, John, Kristen Lucas, Bradley Greenberg ja Kenneth Lachlan 2006: Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference

https://doi.org/10.21435/tl.279

Teoksessa Vorderer, Peter – Bryant, Jennings (toim.) *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. New York: Routledge, 213–224.
Therrien, Carl 2015: Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre. – *Game Studies* 15 (2).
Vahlo, Jukka 2017: An Enactive Account of the Autonomy of Videogame Gameplay. – *Game Studies*, 17 (1).
Vahlo Jukka 2018: *In Gameplay. The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience*. Turku: University of Turku.
Vahlo, Jukka, Johanna Kaakinen, Suvi Holm ja Aki Koponen 2017: Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 22 (2), 88–103
Vahlo, Jukka, Jouni Smed ja Aki Koponen 2018: Validating Gameplay Activity Inventory (GAIN) for Modeling Player Profiles. – *User Modeling and User-Adapted Interaction* 28 (4–5), 425–453.
Vahlo, Jukka, Matti Karhulahti ja Aki Koponen 2018: Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa. Teoksessa Koskimaa, Raine – Arjoranta, Jonne – Friman, Usva – Mäyrä, Frans – Sotamaa, Olli – Suominen, Jaakko (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura, 35–60.
Voorhees, Gerald 2019: Genre Troubles in Game Studies: Ludology, Agonism, and Social Action. – *Kinephanos. The Rise(s) and Fall(s) of Video Game Genres*, Special issue May 2019, 16–39.
Walsh, Richard 2011: Emergent Narrative in Interactive Media. – *Narrative* 19 (1), 72–85.
Webster, James G. 2011: The duality of media: A structurational theory of public attention. – *Communication Theory 21*, 43–66.
Whittaker, Gareth 2012: A Type Index for Children's Games. – *Folklore* 123 (3), 269–292.
Wolf, Mark J. 2001: Genre and the video game. Teoksessa Wolf, Mark J. (toim.) *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press, 113–234.
Wolf, Mark J. 2012: Shooting Games. Teoksessa Voorhees, Gerald A. – Call, Joshua – Whitlock, Katie (toim.) *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*. New York: Bloomsbury Academic, 25-40.
Wolling, J. 2009: The effect of subjective quality assessments on media selection. Teoksessa Hartmann, T. (toim.) *Media Choice: A Theoretical and Empirical Overview*. New York: Routledge, 84–101.
Yates, Joanna ja Wanda J. Orlikowski 1994: Genre Repertoire: The Structuring of Communicative Practices in Organizations. – *Administrative Science Quarterly* 39 (4), 541–574.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Dragon Age -pelisarja videopelien sukupuoli- ja seksuaalisuusnormien murroksessa

Hanna-Kaisa Lassila
https://orcid.org/0000-0002-5149-4237

Videopeleissä ovat pitkään vallinneet stereotyyppiset sukupuoli- ja seksuaalisuusnormit, mutta muutosta tapahtuu vähitellen. BioWaren *Dragon Age* -pelisarjassa on annettu tilaa sekä laveammalle naiskuvalle että heteronormatiivista poikkeavalle seksuaalisuudelle. Tarkastelen tässä luvussa pelisarjaa esimerkkinä näiden normien monipuolistumisesta videopeleissä. Muutos tapahtuu vuoropuheluna peliteollisuuden sekä pelaajien tekemien valintojen välillä, mutta sitä ovat hidastaneet pelikulttuuriin ja -teollisuuteen sitkeästi pinttyneet mielikuvat pelaajista ja heidän asenteistaan.

Videopelaamiseen liittyy monenlaisia pelikohtaisia alakulttuureita (ks. Jukka Vahlo tässä teoksessa). Käsittelen tässä pelikulttuurina pelaamisen valtavirtaa edustavia käytäntöjä, odotuksia ja asenteita. Sellaisina videopelit ja pelikulttuuri mielletään maskuliiniseksi alueeksi. Pelaajien on ajateltu olevan miehiä, tarkemmin määriteltynä valkoisia heteromiehiä, ja videopelien sisältö on suunniteltu vastaamaan sitä, mitä miesten on oletettu haluavan. Samalla videopelejä on markkinoitu vain miehille. Pelikonsoleita lahjapaketeista avaavat usein perheen pojat – tai isät. Tämä on johtanut siihen, että ihmiset, jotka eivät ole valkoisia heteromiehiä koetaan pelaajina ”toisiksi” – ulkopuolisiksi, joille pelejä ei tehdä. (Cote 2020, 4–5.)

Nintendon vuonna 2006 ilmestynyttä pelikonsoli Wiitä ja sen pelejä suunniteltiin ja markkinoitiin miesten lisäksi poikkeuksellisesti myös ihmisille, jotka olivat ennen olleet markkinoiden ulkopuolella: perheille, naisille ja ikääntyneille. Konsolin liikkeentunnistukseen pohjautuvat peliohjaimet ja muita konsoleita yksinkertaisemmat

https://doi.org/10.21435/tl.279

pelit tekivät pelaamisesta helpommin lähestyttävää. Monessa olohuoneessa keilattiin tai huidottiin tennispalloa Wiin avustuksella. Wii saavutti valtaisan suosion, ja muiden yritysten laajentaessa markkinoitaan Nintendon vanavedessä pelaajakunta laajeni ja monipuolistui. Myöhemmin mobiilipelit ja muut eri laitteille helposti ladattavat pelit kasvattivat vapaa-aikaansa pelien ääressä viettävien ihmisten määrää, ja nykyään valtaosalle ihmisistä pelaaminen on jo tavallista. (Cote 2020, 1–3; ks. Juul 2009.) Vuoden 2022 pelaajabarometrin mukaan noin 65% ihmisistä pelaa aktiivisesti ja yli 80% pelaa edes satunnaisesti jotain digitaalista peliä arjessaan (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2022, 15).

Markkinoiden laajentuessa pelit ja niiden pelaajat jakautuivat kahteen. Juul (2009) kuvailee tätä jakoa sanoilla *vakava* (*hardcore*) ja *rento/satunnainen* (*casual*). Cote (2020) on jatkanut aihetta muuntamalla vakavan *ytimeksi* (*core*). Hän viittaa sillä jaon luomaan ”vallan hierarkiaan”, missä ydinpelaajat ja heille tehdyt pelit nähdään merkityksellisempinä ja tärkeämpinä kuin ytimen ulkopuolella olevat satunnaiset pelaajat ja heidän triviaalit pelinsä. Cote nostaa esiin jaon sukupuolittuneisuuden ja samalla peliteollisuuden normatiiviset käsitykset siitä, millaisia pelaajia kunkin sukupuolen edustajat ovat. Stereotyyppinen ydinpelaaja on mies, joka pelaa haastavia ja monimutkaisia konsolipelejä, jotka vaativat aikaa, osaamista ja sitoutumista. Satunnaisen pelaajan puolestaan ajatellaan stereotyyppisesti pitävän rennoista ja positiivisista peleistä, jotka ovat helppoja, vievät vähän aikaa eivätkä vaadi laajempaa pelitietämystä. Siinä, missä ydinpelaajat oletetaan miehiksi, satunnaisten pelaajien ajatellaan usein olevan naisia. Naiset ovat aina pelanneet, mutta nyt nämä aikaisemmin pelikulttuurin ja -teollisuuden ulkopuolelle jätetyt ovat muuttuneet halutuksi ja kilpailluksi kohdeyleisöksi. (Cote 2020, 25–35.)

Vaikka videopelien pelaajakunta on monipuolistunut, ajatus pelikulttuurin ytimestä maskuliinisena alueena on pinttynyt peliteollisuuteen ja osin myös pelaajien keskuuteen. Ydinpelaaja on edelleen valkoinen, heteroseksuaalinen ja cissukupuolinen mies,

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja pelikulttuuri ja pelit ovat pahimmillaan seksistisiä, misogyynisiä ja heteronormatiivisia. Pelien vähäiset naishahmot ovat usein kovin seksualisoituja. Tämän lisäksi naispelaajat kokevat häirintää esimerkiksi verkkopelejä pelatessaan. (Cote 2020, 59–60.)

Pelimarkkinoiden kohdeyleisön jakautuminen maskuliiniseen ja feminiiniseen tuo esiin normatiiviset käsitykset sukupuolista ja siitä, mitä mikäkin sukupuoli peleiltään toivoo ja millaisia he ovat pelaajina. Satunnaisille pelaajille suunnatuissa peleissä päähahmona on usein nainen ja peleissä esimerkiksi kokataan tai hoivataan perhettä tai lemmikkejä. Kokkaus- ja lemmikinhoitopeleissä ei sinänsä ole mitään vikaa ja niistä pitävätkin monet, mutta se, että naisille suunnatuista peleistä on tullut ikään kuin oma genrensä, jakaa naisille markkinoidut pelit ja naispelaajat pelikulttuurin ytimen ulkopuolelle. (Cote 2020, 88–90.) Seksistiset käsitykset pelaajista eivät rajoitu vain naisiin. Miespelaajille tarjotaan hoivauspelien sijaan urheilupelejä, sotapelejä, taistelupelejä tai muuten väkivaltaisia pelejä, joissa miehet ovat pääosassa ja naiset sivuosassa.

Seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjä näkee peleissä erityisen vähän. HLBTIQ-sisältöä pitää hakea laajoille markkinoille suunnattujen suuren budjetin pelien eli niin kutsuttujen AAA-pelien ulkopuolelta pienen budjetin peleistä ja erityisesti indie-peleistä, jotka ovat huomattavasti inklusiivisempia. Pelit ovatkin aina olleet hyvin heteronormatiivisia – myös pelien kohdeyleisön laajenemisen jälkeen. Peleissä vahvistetaan ajatusta siitä, että heteroseksuaalisuus on normi ja tätä käsitystä harvoin haastetaan. (Sipocz 2018, 82.) Peliteollisuudessa oletetaan myös, että heteroseksuaalinen miespelaaja on lisäksi homofobinen eikä halua olla tekemisissä HLBTIQ-sisällön kanssa. Sama ajatus rajaa ulos sen, että pelaaja voisi olla jotain muuta kuin heteroseksuaalinen. (Shaw 2009, 237.) Vaikka pelaajakulttuurissa voi paikoin olla kovaäänistä homo- ja transfobiaa (ks. esim. *PinkNews* 6.6.2020), kyselytutkimusten mukaan puolet heteroista miespelaajista kannattaa HLBTIQ-sisältöä ja vain pieni osa ehdottomasti vastustaa HLBTIQ-sisältöä peleissään. (McDonald 2015, 51).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Pelaajien ääni

Pelaajat tuovat esiin mielipiteitään tai asemaansa pelikulttuurissa taikka ajavat tai vastustavat pelikulttuurin muutoksia muutoinkin kuin ostamalla tai jättämällä ostamatta pelejä. Sosiaalinen media ja internet ylipäätään on tässäkin mahdollistanut mielipiteiden esiin tuomisen ja vaikuttamisen huomattavasti kovaäänisemmin. Vernakulaari ilmaisu on keino, jolla asemoidaan itseä pelikulttuurin (väistämättömän) muutoksen aallokossa. Rajanvetoja ei tehdä kuitenkaan vain suhteessa peliyhtiöihin vaan erityisesti suhteessa toisiin pelaajiin – siihen, kuka saa pelata, kuka saa tehdä pelejä, kuka saa kertoa mielipiteitään ja kuka saa näkyä peleissä. Vernakulaarilla ilmaisulla siis ylläpidetään ja toisaalta murretaan käsitystä pelikulttuurin ytimestä ja ytimen luonteesta.

Esimerkkinä pelikulttuurissa (ja myös esimerkiksi kovasti fanitettujen elokuvasarjojen, kuten Marvel-elokuvien kohdalla) käytetystä vernakulaarista vaikuttamiskeinosta on niin kutsuttu arvostelupommitus (*review bombing*). Sillä tarkoitetaan tilanteita, joissa pelaajat luovat juuri ilmestyneelle pelille joukolla huonoja arvosteluja erilaisille arvostelusivustoille. Näin peli saadaan sen kokonaisarviota laskemalla näyttämään huomattavan paljon surkeammalta kuin mitä se todellisuudessa (ehkä) onkaan. Samalla lähetetään voimakas viesti pelin tekijöille siitä, mitä peleiltä odotetaan ja mitä niiden sisällöltä suvaitaan. Syitä arvostelupommitukselle voi olla monia: turhautuminen pelin tehneeseen peliyhtiöön, pelin toimivuuteen (tai enemmänkin toimimattomuuteen) tai esimerkiksi pelin liian ”tiedostavaan” (*woke*) sisältöön (ks. esim. *Forbes* 21.6.2020). Pelikulttuuri on myös valitettavan tunnettu häirintäkampanjoista. Kampanjoista ehkä tunnetuin on vuonna 2014 alkanut *Gamergate*, jolloin pelikulttuuriin ”tunkeutuneeseen” feminismiin kyllästyneet, ytimeen itsensä sijoittavat pelaajat kävivät raivoisaan hyökkäykseen naispelaajia, journalisteja ja pelintekijöitä vastaan mitä moninaisimmin – ja karmeimmin – vernakulaarin ilmaisun keinoin. (Ks. esim. Massanari 2017).

https://doi.org/10.21435/tl.279

Pelikulttuurissa vernakulaaria ilmaisua ja vaikuttamista ei siis aina käytetä vain suhteessa instituutioihin, tässä tapauksessa isolla rahalla pyöriviin peliyhtiöihin, vaan myös suhteessa toisiin pelaajiin. Joskus peliyhtiön tekemä tuote onkin vain väline, jonka kautta pelaajat käsittelevät pelikulttuurin muuttumista. Erilaiset vernakulaarit vaikuttamisen keinot ovat käytössä sekä muutosta estettäessä että edistettäessä. Ei siis riitä, että peliyhtiöt muuttuvat suhteessa pelaajiin, vaan myös pelaajat muuttuvat.

Pelien sisältö ei muodostu tyhjiössä vaan pelit ovat kiinni kulttuurissa, jossa niitä tehdään. Se, mitä peleihin sisällytetään, riippuu paitsi pelintekijöiden omista preferensseistä myös siitä, millaisia kuluttajia pelaajat ovat sekä yleisesti sosiaalisista, kulttuurista ja taloudellisista olosuhteista. (Kang ja Yang 2018, 62.) Lisäksi pelien sisältöä ohjaa se, minkälaiseksi pelaaja peliteollisuudessa ajatellaan: minkälaisia pelejä suunnataan pelikulttuurin keskiössä oleville heteromiehille, minkälaisia keskiön ulkopuolella oleville heteronaisille ja keitä ei huomioida pelien kohderyhmänä lainkaan. Vastaavaa keskustelua käydään pelikulttuurin sisällä pelaajien kesken juuri vernakulaarin ilmaisun keinoin. Viime vuosina on näkynyt pieniä viitteitä peliteollisuuden havahtumisesta siihen, että toisistaan erotetut pelaajaryhmät ovatkin itse asiassa limittäisiä. Ydinpelaajille suunnatuista peleistä onkin jo löydettävissä muutamia, joita tehdessä pelien inklusiivisuudella on ollut merkitystä. BioWare-peliyhtiön *Dragon Age* -pelisarja on näistä kuuluisimpia.

Dragon Age

Dragon Age on länsimainen, toistaiseksi kolmiosainen AAA-luokan roolipelisarja, joka tarjoaa pelaajalle useita satoja tunteja pelattavaa. Pelisarjan ensimmäinen osa, *Dragon Age: Origins* ilmestyi vuonna 2009, *Dragon Age II* vuonna 2011 ja kolmantena *Dragon Age: Inquisition* vuonna 2014. Kussakin pelissä pelaaja saa valita päähahmon sukupuolen, rodun, ammatin sekä mahdollisuuden muokata

https://doi.org/10.21435/tl.279

tämän ulkonäköä. Kun päähahmo on luotu, alkaa seikkailu, jossa päähahmo taistelee pahaa vastaan apunaan sekalainen seurue mukaan tarttuneita sivuhahmoja. Tietokone- ja konsoliroolipeleille on tavallista, että pelaaja suorittaa pelin edetessä erilaisia tehtäviä. *Dragon Age* -pelisarjassa tehtävät voivat olla mitä vain ystävän auttamisesta tai eksyneen lemmikin etsimisestä suuriin taisteluihin lohikäärmeitä ja demoneita vastaan. Tärkeintä roolipeleille kuitenkin on niiden juonipainotteisuus. *Dragon Age* -pelisarjassa juonien tärkeimpiin piirteisiin kuuluvat päähahmon suhteet seurueensa eri hahmoihin.

Dragon Age -pelisarja on esimerkki valtavirtavideopeleille harvinaisesta sukupuolen ja seksuaalisuuden moninaisuudesta. Kun *Dragon Age* -pelisarjan viimeisin osa, *Dragon Age: Inquisition*, ilmestyi vuonna 2014, se oli erityisesti seksuaalisuuden ja sukupuolen moninaisuuden kuvauksessaan monipuolisinta, mitä videopeleillä oli tarjota, ja on sitä paljolti edelleen. Pelisarjan luonut peliyhtiö BioWare onkin valtavirtapelien HLBTIQ-sisällön tuottamisessa edelläkävijä. Kun pelaajilta on kysytty, mitä HLBTIQ-hahmoja he videopeleistä tietävät, 85 % nimetyistä hahmoista on ollut nimenomaan BioWaren eri peleistä. (McDonald 2015.) Sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen lisäksi *Dragon Age* -pelit tarjoavat myös poikkeuksellisen moniulotteisia naishahmoja.

Käsittelen *Dragon Age* -pelisarjasta kolmea mielenkiintoista sivuhahmoa, jotka ovat videopeleille epätyypillisiä. Flemeth-naishahmon avulla tarkastelen naishahmojen kuvausta ja sen muutosta videopeleissä, ja kahden mieshahmon, Dorianin ja Iron Bullin, kautta seksuaalisuuden moninaisuutta videopeleissä. Flemeth on ikääntynyt mutta voimakas naishahmo ja sellaisena videopeleille epätyypillinen. Dorian ja Iron Bull puolestaan kuuluvat kumpikin seksuaalivähemmistöön, mikä jo itsessään poikkeaa videopeleille tyypillisestä heteronormatiivisuudesta.

Olen pelannut kaikki *Dragon Age* -sarjan pelit lisäosineen useita kertoja läpi, sillä ne kuuluvat kirkkaasti suosikkipeleihini. Sarjan viimeisintä peliä olen pelannut ja tarkastellut erityisen paljon, sillä käytin sitä aineistona pro gradu -tutkielmassani (Lassila 2019). Tätä

https://doi.org/10.21435/tl.279

lukua varten olen myös katsonut YouTubesta pelien elokuvallisia kohtauksia (YouTube: DanaDuchy 11.1.2015 ja 1.2.2015; YouTube: Urosh Uchiha Novakovic 24.2.2011) ja tarkastellut *Dragon Age* -pelien omaa wiki-sivustoa (Dragon Age Wiki).

Tässä luvussa tuon esiin vain kolme hahmoa ja yksittäisiä kohtauksia, jolloin huomattava määrä pelin sisältöä jää tarkastelun ulkopuolelle. Sarjassa olisi myös muita huomionarvoisia hahmoja, kuten *Dragon Age: Inquisition* -pelin transsukupuolinen sivuhahmo Krem. Hän on hahmona positiivinen esimerkki sukupuolen moninaisuuden käsittelystä videopeleissä. Laajempi tutkimus, joka ei rajautuisi keinotekoisesti vain pelin juoneen vaan huomioisi myös pelaamisen ja pelaajakokemuksen, antaisi *Dragon Agesta* rikkaamman kokonaiskuvan. Valitsemani otos havainnollistaa kuitenkin riittävässä laajuudessa aiheenani olevaa sukupuoli- ja seksuaalinormien muutosta.

Dragon Age -pelisarja ja erityisesti sen kolmas osa *Dragon Age: Inquisition* on esimerkki siitä, että huomattavan maskuliinisessa ja heteronormatiivisessa pelikulttuurin ytimessäkin on – vastustuksesta huolimatta – hiljalleen käännytty kohti inklusiivisempaa pelisisältöä. Koska suurten peliyhtiöiden julkaisemat valtavirtapelit ovat niitä, joiden HLBTIQ-sisältö tavoittaa eniten pelaajia, on niiden tarjoaman representaation tutkiminen tärkeää. Ensimmäiseksi tarkastelen kuitenkin naishahmoja ja heidän kuvaustaan videopeleissä.

Kauniita naisia näkyvissä

Monissa 2000-luvun peleissä pelaaja voi valita pelaamansa hahmon sukupuolen. Jos katsoo tilastoja suurten pelijulkaisijoiden vuosina 2015–2019 julkaisemista peleistä, on noin puolessa niistä useita päähahmovaihtoehtoja (*Wired* 15.10.2020). Tällöinkin pelien markkinointimateriaaleissa esiintyy useammin nimenomaan mieshahmo, vaikka vaihtoehtona olisi myös naishahmo (Heron, Belford ja Goker 2014, 20). Pelilehdissä saatetaan naishahmo jättää mainitsematta kokonaan, ikään kuin mieshahmon

https://doi.org/10.21435/tl.279

valinta olisi aina oletusarvoinen (Fisher 2015). Pelaajan mahdollisuus valita mieshahmo naishahmon sijaan johtaa myös siihen, ettei pelattavaa naishahmoa tarvitse koskaan kohdata (ks. Patterson 2015). Videopeleissä on koko pelihistorian aikana ollut pelattavia tai muuten aktiivisia naishahmoja vain vähän, ja vaikka naisten määrä videopelien päähahmoina on kasvussa, maskuliininen mieshahmo videopelin päähahmona on edelleen normi. Vuosien 2015 ja 2019 välillä ilmestyneissä peleissä, joissa päähahmon sukupuoli on valmiiksi määritelty, on pääosassa mies vähintään kolme kertaa useammin kuin nainen. Parhaimpinakin vuosina naishahmo on ollut pääosassa vain 9 prosentissa ilmestyneistä peleistä. (*Wired* 15.10.2020.)

Naishahmoille tarjotut roolit kiinnittyvät videopeleissä usein normatiivisiin käsityksiin naiseudesta. Aikaisemmin naishahmolle tyypillisin rooli oli "pulassa oleva neito". Historian saatossa mieshahmot ovat suojelleet tai pelastaneet naishahmoja useissa peleissä. Ehkä kaikista klassisin esimerkki tästä on *Super Mario* -pelien naishahmo Prinsessa Peach. Vuosien 1985 ja 2017 välillä on ilmestynyt yhteensä 21 *Super Mario* -peliä, joista viidessätoista Marion on pitänyt pelastaa Prinsessa Peach, joka on joko kidnapattu tai tullut vangituksi omaan linnaansa. (Cote 2020, 63–64.) Myöhemmin videopelien naishahmot ovat muuttuneet pulassa olevista neidoista seksualisoiduiksi ja aggressiivisiksi (Summers ja Miller 2014). Prinsessa Peachin rinnalle kuuluisuuteen on noussut toimintasankari Lara Croft.

Kun videopeleissä on naisia, he täyttävät usein täydellisesti kaikki länsimaisen kulttuurin naisiin kohdistamat kauneusihanteet. Mieshahmot voivat olla miltei minkä tahansa ikäisiä ja kokoisia: valtavan isoja, todella pieniä, isomahaisia, eläimellisiä, heillä voi olla pieni pää yhdistettynä massiiviseen vartaloon tai toisin päin. Sen sijaan naishahmot ovat kuin samasta muotista: he ovat nuoria, hoikkia, kapeavyötäröisiä, virheettömiä ja usein myös valkoisia. (ks. Sarkeesian 2013–2017.) Videopelien naishahmojen kauneuden lisäksi myös seksikkyys onkin ollut ja on edelleen normi, ja peleissä heidän vartaloitaan vielä ennestään korostetaan.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Naishahmoja seksualisoidaan korostamalla heidän vartalojaan epärealistisilla mittasuhteilla, vaatevalinnoilla, kävelytyylillä ja kuvakulmilla. Naishahmoilla saattaa olla kireitä ja paljastavia vaatteita silloinkin, kun ne todellisuudessa olisivat hyvin epäkäytännöllisiä. Ei ole lainkaan harvinaista, että videopelin soturinainen on pukeutunut korkokenkiin ja epäkäytännölliseen haarniskaan, joka paljastaa enemmän ihoa kuin peittää, kun taas sama haarniska puettuna pelin miessoturille peittää tämän päästä varpaisiin. (Cote 2020, 62.) Syy naishahmon kitsaalle vaatetukselle löytyy usein muusta kuin siitä, minkälaisen asun hahmo missäkin tilanteessa oikeasti tarvitsisi. Tämäkin on esimerkki siitä, kuka pelien oletettu pelaaja on ja mistä tämä pelaaja oletettavasti pitää.

Naishahmojen seksikkyyttä on korostettu kautta videopelien historian. Varhaisten videopelien yksinkertaiset grafiikat eivät tarjonneet tälle juuri mahdollisuuksia, mutta tekniikan kehittyessä 1990-luvulta 2000-luvun alkuun naishahmot muodostuivat stereotyyppisen seksikkäiksi. (Lynch ja muut 2016.) Pelien muuttuessa kolmiulotteisiksi pelintekijöiden piti päättää, mitä fyysisiä ominaisuuksia he halusivat painottaa korostaakseen hahmojen sukupuolta (Mejia ja LeSavoy 2018, 91). Naishahmojen kohdalla tämä tarkoitti epärealistisia vartalonmittoja ja vaatetusta, joka korosti rintoja, takapuolta ja kapeaa vyötäröä (Lynch ja muut 2016). Kun PlayStation 3 ilmestyi vuonna 2006, tekniikka oli kehittynyt niin, että peleiltä vaadittiin yhä tarkempaa todellisuuden mallintamista. Siinä missä aikaisemmin peleissä seksikkäätkin naishahmot saattoivat olla monennäköisiä ja -muotoisia, nyt naishahmojen fyysisen olemuksen normit kapenivat entisestään. Hahmot muuttuivat toistensa kaltaisiksi vartalotyyppiä, kasvoja ja jopa hiustyyliä myöten. Vaikka realistisuuden vaatimus vei mukanaan mahdottomat ruumiinmuodot, naishahmojen ulkonäkö on edelleen saavuttamattomissa suurimmalle osalle maailman naisista. (Mejia ja LeSavoy 2018, 95–96.) Hahmojen seksualisoivaa suunnittelua on sittemmin 2000-luvun lopulla ja sen jälkeen hieman hillitty, mikä saattaa liittyä kovin maskuliiniseksi koetun pelikulttuurin kritiikkiin (Lynch ja muut 2016), teknologian kehittymiseen ja pelaajakunnan laajenemiseen.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lara Croftin uudet muodot

Videopelihistorian epäilemättä tunnetuin naishahmo on *Tomb Raider* -pelisarjan päähahmo Lara Croft. Tämä ympäri maailmaa seikkaileva arkeologi on säilyttänyt suosionsa ensimmäisestä vuonna 1996 ilmestyneestä pelistä näihin päiviin saakka myymällä yli 70 miljoonaa peliä (Video Game Sales Wiki: Tomb Raider). Useiden videopelien lisäksi hänestä on ilmestynyt myös kolme elokuvaa, joista kahdessa 2000-luvun alussa ilmestyneessä elokuvassa Lara Croftia näytteli Angelina Jolie ja viimeisimmässä vuonna 2018 ilmestyneessä elokuvassa Alicia Vikander. Lara Croftin valtavasta suosiosta kertoo myös se, että hahmo on esiintynyt yli 1 200 lehden kansikuvassa. Lara Croft päihittää näin menestyneimmätkin supermallit. (Engelbrecht 2020.)

Lara Croft on ensimmäisiä ja suosituimpia videopelien pääosassa esiintyviä naishahmoja, ja hän on antanut paljolti kasvot – ja vartalon – sille, minkälaisiksi naishahmot ja heidän asemansa videopeleissä ajatellaan. Lara Croftin ulkomuoto korostaa hahmon feminiinisyyttä ja seksikkyyttä epärealistisilla vartalonmitoilla, jotka vastaavat enemmän Barbie-nukkea kuin keskimääräistä ihmistä. Vartalon muotoa alleviivataan hahmon asulla sekä pelin tarjoamilla kuvakulmilla. Kun Lara Croft laajeni videopelien ulkopuolelle varsinkin 2000-luvun alun elokuviin, miestenlehtien kansikuviin ja pelimessuille niin kutsutuiksi messutytöiksi, korostui Lara Croftin esineellistäminen persoonattomaksi hahmoksi, jota vain katsotaan ja himoitaan. (MacCallum-Stewart 2014.) *Tomb Raider* -seikkailupelien sankarina Lara Croftilla on kuitenkin myös maskuliinisiksi miellettyjä piirteitä, kuten fyysinen vahvuus ja aktiivisuus. Tätä videopelien naishahmojen korostetun seksikkyyden ja maskuliinisen voimakkuuden yhdistelmää kutsutaankin *Lara-ilmiöksi* (ks. Jansz ja Martis 2007). Videopelien tunnetuimpana naishahmona Lara Croftia ja hänen merkitystään videopelien tarjoamassa naiskuvassa on myös tutkittu paljon. Feministisessä tutkimuksessa Lara Croftin saama vastaanotto on ollut ristiriitaista. Joskus Lara Croft nähdään naispelaajia mahdollisesti voimaannuttavana vahvana

https://doi.org/10.21435/tl.279

naissankarina, mutta useimmiten hahmo kuitenkin mielletään tavalla tai toisella negatiiviseksi miesten miehille suunnittelemaksi silmänruoaksi – vartaloksi, joka tekee asioita. (ks. Engelbrecht 2020; Han 2014; Kennedy 2002; MacCallum-Stewart 2014.)

Lara Croft seikkaili *Tomb Raider* -peleissä paljolti muuttumattomana vuoteen 2013 asti, jolloin käsikirjoittajaksi palkattiin nainen, ja Lara Croft ja *Tomb Raider* -pelit lanseerattiin uudelleen. Uudistettu Lara Croft on edelleen hyvin laiha ja urheilullisen kiinteä, mutta hänen vartalonsa on todenmukaisempi eikä kuvasta enää videopelien usein tarjoamaa epärealistista ja todellisuudessa täysin mahdotonta naisvartalon ihannetta. Myös Lara Croftin vaatetus on uudistettu vastaamaan hänen seikkailuissaan tarvitsemaansa käytännöllistä vaatetusta. Näiden uusien vaatteiden tavoitteena ei ole tarjota vain vaihtoehtoisia tapoja korostaa Laran seksikkyyttä ja vartalonmuotoja kuten aiemmin – poissa ovat aikaisempien pelien bikinit, joihin pelaaja halutessaan pystyi Lara Croftin pukemaan. Ulkonäön lisäksi uudistuneessa Lara Croftissa ovat muuttuneet myös hahmon sisäiset ominaisuudet. Lara Croft on muuttunut persoonaltaan ja toimijuudeltaan yksiulotteisesta hahmosta moniulotteiseksi, ja syventynyt ja monipuolistunut tavalla, joka on tehnyt hahmosta aiempaa kehittyneemmän. Uusi Lara Croft ei ole enää kaikkivoipainen toimintasankari vaan haavoittuvainen ja epätäydellinen. (Engelbrecht 2020.) Esther MacCallum-Stewart kuvailee uudistunutta Lara Croftia seuraavasti: ”Biologisesti mahdottomat vartalonmitat omaava röyhkeä toimintasankari on muuttunut nuoreksi, timmiksi kaksikymppiseksi, jolla on paljon rahaa ja suuret tavoitteet, mutta vähän tietoa.” (MacCallum-Stewart 2014.) Uusi Lara Croft on siis muutakin kuin ulkonäkönsä.

Janine Engelbrecht puhuu *uudesta Lara-ilmiöstä*, joka ei näy ainoastaan uudistuneessa Lara Croftissa vaan myös joissakin vuoden 2013 jälkeen ilmestyneiden muiden videopelien naishahmoissa. Kuten Engelbrecht kuitenkin toteaa, vaikka nämä uudet naishahmot tarjoavat videopeleissä erilaisen naiskuvan, se ei välttämättä aina ole parempi. Engelbrecht kuvailee uudistuneen Lara Croftin tarjoavan kuitenkin progressiivisemman ja saavutettavamman

https://doi.org/10.21435/tl.279

representaation feminiinisyydestä 2000-luvulla. (Engelbrecht 2020.) Naishahmojen seksikkyydessä on eroa eri pelityyppien välillä. Siinä missä naishahmot ovat stereotyyppisempiä voimakkaimmin miehille suunnatuissa ja markkinoiduissa peleissä kuten tappelupeleissä, esimerkiksi roolipeleissä – joita *Dragon Age* -pelisarjakin edustaa – naishahmojen kavalkadi on monipuolisempi. (Lynch ja muut 2016, 576–578.) Yksi Engelbrechtinkin antama esimerkki uuden Lara-ilmiön naishahmoista ovatkin *Dragon Age* -pelisarjan kolmannen osan (*Dragon Age: Inquisition*) naishahmot, kuten salaisen poliisin tapaan toimiva Cassandra Pentaghast, diplomaattisissa suhteissa ja poliittisessa juonittelussa äärimmäisen lahjakas Josephine Montilyet ja valtavaa vakoilijaverkostoa pyörittävä Leliana. Mitä tulee normatiivisiin kauneusihanteisiin, yksi *Dragon Age* -pelisarjan naishahmoista erottautuu selvästi joukosta.

Ikääntymisen merkit

Vaikka pelikulttuurin ydinpelien tarjoama naiskuva onkin ehkä hiljalleen kohenemassa, eivät naishahmoihin korostetusti liitetyt normatiiviset kauneusihanteet suinkaan ole sieltä katoamassa. Videopeleissä harvinaiset ikääntyneen naisen hahmot ovat tästä oiva esimerkki. Vanhuuden ja vanhuksien kuvaamista videopeleissä tutkinut Elisabeta Toma toteaa ikääntyneiden hahmojen olevan videopeleissä näkymättömiä. Näkyviksi he tulevat vain kun heitä käytetään joko huumorin lähteenä tai vaihtoehtoisesti huumorin avulla muistuttamaan pelaajaa elämän rajallisuudesta, kuten tuomalla esiin ”kuolemaa, kyvyttömyyttä tai rappeutumista”. (Toma 2015, 53.) *Dragon Age* -pelisarjassa on kuitenkin kaksi ikääntyneen naisen tyypillisestä representaatiosta poikkeavaa hahmoa: Wynne pelisarjan ensimmäisestä osasta ja Flemeth, joka esiintyy pelisarjan kaikissa osissa. Wynne ja Flemeth ovat molemmat hahmoina aktiivisia ja moniulotteisia. Wynne on voimakas maagi, joka pelaajan valintojen seurauksena saattaa liittyä pelin päähahmon seurueeseen ja on sen jälkeen pelattava hahmo. Flemeth puolestaan on

https://doi.org/10.21435/tl.279

pelisarjassa mystinen sivuhahmo, joka tuntuu vaikuttavan jokaisen pelin tapahtumien kulisseissa. Näistä kahdesta Wynne on ulkomuodoltaan pelkistetympi. Hän on pukeutunut maageille tyypilliseen pitkään kaapuun, hänen hiuksensa ovat harmaantuneet ja kasvot juonteikkaat. Sen sijaan Flemeth haastaa ulkonäöllään ikääntymisen ja kauneuden normit niin videopeleissä kuin niiden ulkopuolella.

Flemeth esiintyy sivuhahmona kaikissa kolmessa *Dragon Age* -pelisarjan osassa ikääntyneenä naishahmona. Hän on pelonsekaista kunnioitusta herättävä noita tai maagi, joka paljastaa itsestään mahdollisimmat vähän, minkä vuoksi hänen alkuperänsä ja pyrkimyksensä jäävät pelaajalle mysteeriksi. Useat kutsuvat häntä nimellä *Witch of the Wilds* (suom. Korven noita), mutta viimeisessä pelissä hän lopulta paljastuu jumalattareksi nimeltään Mythal. Flemeth ilmestyy *Dragon Age* -peleissä antamaan pelaajalle tehtäviä tai auttamaan tätä koitoksissaan.

Flemethin ulkonäkö muuttuu ensimmäisen ja kahden seuraavan osan välillä. Ensimmäisessä *Dragon Age* -pelisarjan osassa Flemeth on ulkomuodoltaan stereotyyppisesti arkisemman vanhuksen oloinen yksinkertaisessa asussaan, jossa ei ole koristeita tai silmiinpistäviä elementtejä, tai kuten Toma kirjoittaa, merkkejä Flemethin todellisesta voimasta. (Toma 2015, 58.) Sen sijaan *Dragon Age* -pelisarjan toisessa osassa Flemeth esitellään pelaajalle ja pelaajan hahmolle elokuvallisessa kohtauksessa, jossa Flemeth lentää suurena lohikäärmeenä päähahmon avuksi. Lohikäärmeen muodossa Flemeth tappaa helposti muutaman konnan ja muuttuu sitten takaisin ihmishahmoonsa. Tämä Flemeth on vaatimattoman vanhuksen sijaan stereotyyppiset seksikkyyden merkit täyttävä seksikäs vanhus. Kohtauksessa tulenlieskojen läpi hiukset hulmuten ja lanteitaan keinutellen kävelevä Flemeth on pukeutunut voimakkuutta uhkuvaan kireään haarniskaan, joka jättää näkyviin runsaan kaistaleen rintavakoa. Aikaisemmasta poiketen Flemeth näyttää myös meikanneen. Flemethin ulkomuotoa korostetaan kohtauksessa katsetta osuvasti ohjaavilla kuvakulmilla. (Ks. myös. Toma 2015, 58–59.) Flemeth on *Dragon Age II* -pelissä muuttunut kuvastamaan tavallista voimakasta videopelien naishahmoa, jonka vartalon täydelliset mittasuhteet

https://doi.org/10.21435/tl.279

ovat helposti nähtävissä kireiden vaatteiden ja sopivien kuvakulmien ansiosta. Poissa ovat ensimmäisen pelin kaapu ja harmaa polkkatukka, sillä tilalle ovat tulleet nahka, niitit ja hohtavan valkoisina liehuvat hiukset. Uudistuneesta olemuksesta huolimatta Flemeth näyttää kasvoiltaan ikäiseltään. Flemethin rypyt ja veltostunut iho yhdistettynä perinteisesti nuorelle naiselle varattuun vartaloon ja vaatetukseen haastavat videopelien normatiiviset kauneusihanteet.

Toma on tarkastellut sitä, miten Flemeth tilanteesta riippuen tuo eri tavoin esiin ikäänsä ja sukupuoltaan saadakseen haluamansa. Joskus Flemeth käyttää hyväkseen ikääntyneisiin (naisiin) liittyviä stereotypioita, kuten vaatimattomuutta, lempeyttä ja viisautta, tai vaihtoehtoisesti höppänyyttä, kun taas toisaalla juuri näiden stereotypioiden haastaminen on tapa, jolla Flemeth pyrkii saamaan haluamansa. Esiintyessään höppänänä vanhuksena Flemethin on helppo kätkeä pelaajan hahmolta – ja pelaajalta – oikeat voimansa ja pyrkimyksensä. Vanhan ja viisaan rooli puolestaan toimii, kun Flemethin pyrkimyksenä on vakuuttaa päähahmo siitä, että on tämän liittolainen. Flemeth päättää itse, millaisen kuvan ikääntyneenä naisena hän itsestään kulloinkin antaa. Ikään ja sukupuoleen liittyvät stereotypiat tarjoavat Flemethille strategian, jolla edetä kohti tavoitteitaan, ja niiden avulla hän myös onnistuu piilottamaan pelaajalta todellisen luonteensa – sen, että on oikeasti jumalatar. (Toma 2015.)

Kuten Toma toteaa, ikääntyneet naiset ovat videopeleissä hyvin harvassa, joten naisia edustaa videopeleissä useimmiten nuori ja seksikäs nainen. Tällöin ikääntyneen naishahmon relevantein piirre ei olekaan enää tämän sukupuoli vaan tämän ikä. Sukupuoleen liittyvien stereotypioiden sijaan ikääntynyttä naista kuvaillaankin siis ikään liittyvien stereotypioiden kautta. (Toma 2015, 58–59.) Vaikka roolipeleissä naiskuva on moninaisempi, on Flemeth yksi harvoista kaltaisistaan. Flemeth on sama voimakas Flemeth jokaisessa *Dragon Age* -pelisarjan osassa, mutta vasta ensimmäisen osan jälkeen hänen fyysistä voimakkuuttaan korostetaan ulkonäöllisin merkein ja taistelukohtauksin. Voisi sanoa, että ensimmäisen pelin jälkeen Flemeth uudistui ja liittyi osaksi Lara-ilmiötä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Dragon Age II ilmestyi kaksi vuotta ennen ensimmäistä uudistunutta *Tomb Raider* -peliä. Flemeth toimii kuitenkin Engelbrechtin kuvaileman uuden Lara-ilmiön naishahmona. Vaikka uudistuneen Flemethin voimakkuutta korostetaankin ulkonäöllisin merkein, hänen voimansa liittyy eniten Flemethin strategisesti aseistamaan ikään ja salaperäisyyteen. Toma kuvaileekin Flemethin itsestään antamaan kuvaa sanoin "elegantti, brutaali ja viettelevä" (Toma 2015, 62). Flemeth ei ole kuten aikaisempi Lara Croft, seksikäs vartalo joka tekee voimakkaita asioita, vaan Flemethillä on ulkonäkönsä lisäksi toimijuutta. Flemethin sisällökkyys selittyy paljolti myös sillä peligenrellä, jossa hän esiintyy, sillä roolipeleissä hahmot ovat usein moniulotteisempia. Roolipelienkin joukossa Flemeth on kuitenkin poikkeuksellinen.

Rakkautta ja sen osapuolia

BioWaren *Dragon Age* ja *Mass Effect* -pelisarjoja ja muutamaa muuta viime vuosien peliä lukuun ottamatta videopeleissä seksuaalivähemmistöt ovat harvoin olleet päähahmoina tai merkittävinä sivuhahmoina. Vaikka voisi kuvitella, että HLBTIQ-hahmojen sisällyttäminen peleihin olisi täysin uusi asia, seksuaalivähemmistöt eivät ole olleet täysin näkymättömiä varhaisemmissakaan peleissä (ks. Shaw ja muut 2019). Seksuaalivähemmistöjä saattaa kyllä nähdä videopeleissä, mutta usein juonelle merkityksettöminä sivuhahmoina. Sen huomaaminen, onko videopelihahmo hetero vai jotain muuta, voi myös olla varsin haastavaa. Hahmon seksuaalisuuden ilmi tulemiselle saattaa olla pelisuunnittelussa asetettuja reunaehtoja. Se saattaa vaatia esimerkiksi päähahmolta tiettyä sukupuolta tai pelaajalta oikeita pelillisiä valintoja, kuten juuri tiettyjen kysymyksien kysymistä sivuhahmolta. Joidenkin hahmojen seksuaalinen suuntautuminen tuodaan esiin stereotypioiden kautta. Tällaisia ovat esimerkiksi tilanteet, joissa HLBTIQ-hahmo pyrkii viettelemään päähahmon. Osan HLBTIQ-hahmoista kuuluminen

https://doi.org/10.21435/tl.279

seksuaali- tai sukupuolivähemmistöön taas on huhujen tai pelaajan tulkinnan varassa. (Shaw ja Friesem 2016.)

Helpoiten hahmojen seksuaaliseen suuntautumiseen törmää peleissä, joissa pelaajalla ja tämän hahmolla on mahdollisuus romanttiseen tai seksuaaliseen kanssakäymiseen muiden pelin hahmojen kanssa. Tämä voi olla esimerkiksi visiitti prostituoidun luona tai erilaisia suoritettavia tehtäviä sisältävä romanttinen juoni, kuten *Dragon Age* -pelisarjassa. Vaikka pelissä olisikin romanssivaihtoehtona HLBTIQ-hahmo, on kuitenkin harvinaista, että hahmon taustatarina viittaisi häneen muuten kuin heteroseksuaalina. (Shaw ja Friesem, 2016). Yksi *Dragon Age* -pelisarjan suosituimmista piirteistä on sen tarjoamat romanssitarinat. Peleissä pelaaja voi valita sivuhahmoista henkilön, jonka kanssa haluaisi edetä ystävyyttä pidemmälle, ja sivuhahmosta riippuen saattaa tässä myös onnistua. Romanssit etenevät dialogin ja elokuvallisten kohtausten avulla flirttailusta useimmiten sänkyyn ja monogaamiseen parisuhteeseen. Pelaajalle eteneminen on tehty vaivattomaksi, sillä romantiikkaan liittyvät dialogivaihtoehdot on helppo tunnistaa. Pelaajan ei näin tarvitse – reaalimaailmasta poiketen – pelätä epäonnistuvansa rakkausrintamalla.

Videopeleissä, varsinkin sellaisissa, joissa pelin päähahmo ei automaattisesti kuulu seksuaalivähemmistöön, kuten on myös *Dragon Age* -pelisarjassa, HLBTIQ-sisältö on usein vapaaehtoista. Tällöin pelaajan itsensä tekemien valintojen kautta HLBTIQ-sisältö tulee joko näkyväksi pelissä tai jää sen ulkopuolelle. HLBTIQ-sisältö on tällöin toiseutettua sisältöä ”tavallisen” ulkopuolella. (Østby 2016, 13–14.) Silloinkin, jos peleissä on romanssivaihtoehtoina HLBTIQ-hahmoja, pelaaja voi siis valita hetero- ja homoseksuaalisen suhteen välillä. *Dragon Age* -pelisarjan viimeisin osa *Dragon Age: Inquisition* on sisällöltään poikkeava erityisesti siksi, että pelisarjan tarjoamien romanssien HLBTIQ-hahmot tuovat seksuaalisuuttaan esiin muulloinkin kuin vain romanssivaihtoehtoina. Pelaaja ei siis pysty kokonaan välttymään pelin HLBTIQ-sisällöltä.

Vaikka pelaaja valitsisikin hahmolleen HLBTIQ-romanssin, saattaa hän silti törmätä siihen, että pelin käsikirjoituksessa

https://doi.org/10.21435/tl.279

heteronormatiivisesti oletetaan pelaajan hahmon olevan hetero. (Shaw ja Friesem 2016, 3883.) Tällä *hetero-oletuksella* tarkoitetaan ajatusta siitä, että olet hetero, kunnes toisin todistetaan. Tämä näkyy myös *Dragon Age* -pelisarjan ensimmäisessä ja toisessa osassa. Peleissä sivuhahmot saattavat puhua pelaajan hahmolle kuin tämä olisi hetero, oli tämä sitten suhteessa kenen kanssa tahansa. Naishahmolle ehdotellaan kumppaniksi miestä ja mieshahmolle naista. Vaikka kolmannessa pelissä hetero-oletuksesta onkin pyritty eroon, ei sekään pysty siihen moitteettomasti. Sukupuoli ja seksuaalisuus ovat niin sidottuja toisiinsa, että jo sukupuoli itsessään tuntuu tuottavan heteroseksuaalisuuden. (Østby 2016, 273–274.)

HLBTIQ-hahmoja on videopeleistä listattu ja tutkittu (ks. www.lgbtqgamearchive.com), mutta pelien sisältämää homofobiaa tai transfobiaa on tutkittu vähemmän, vaikka ne ovatkin olennainen osa sitä, miten seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjä kuvataan videopeleissä ja pelien ulkopuolella. Haasteelliseksi tutkimuksen tekee se, ettei homo- tai transfobiaa sisältävä peli välttämättä tarvitse hahmoikseen HLBTIQ-hahmoja, joten sen paikantaminen on vaativaa. (Shaw ja Friesem 2016, 3885.) Homofobiaa on myös *Dragon Age* -pelisarjan ensimmäisessä ja toisessa osassa. Esimerkkinä kohtaus, jossa miehen kanssa suhteessa olevan miespuolisen päähahmon sukulainen toteaa tälle, ettei ole vaikea arvata, kumpi miehistä on parisuhteen nainen (*Dragon Age II*; ks. myös. Østby 2016, 310). *Dragon Age* -pelisarjan kaltaisen tyhjästä luodun fantasiamaailman voisi kuvitella mahdollistavan sen, ettei reaalimaailman kulttuurisilla arvoilla tai ideaaleilla olisi merkitystä. Homofobia *Dragon Age* -pelisarjankin kaltaisessa suhteellisen inklusiivisessa pelissä osoittaa kuitenkin, että pelien tekijät tuovat reaalimaailman mukanaan fantastisimpiinkin maailmoihin. (Shaw ja Friesem 2016, 3885.)

Miesten kesken

Dragon Age -pelisarjan kolmannessa pelissä tavataan pelisarjan – ja paljolti myös AAA-pelien – ensimmäinen pelattava homo-

https://doi.org/10.21435/tl.279

seksuaalinen mieshahmo, Dorian, joka liittyy päähahmon seurueeseen ja on myös yksi pelin romanssivaihtoehdoista. Dorian on maagi, jonka sulava puhetapa ja ulkomuoto ovat hänen keskeisimpiä piirteitään. Dorian viljelee säästelemättömästi itsekehuja pilke silmäkulmassa sekä flirttailee häpeilemättömästi – hän ei epäröi kehua itseään tai muita. Dorian on kuin hurmaava vanhan ajan filmitähti täydellisine hiuksineen ja hampaineen.

Dorianin vastaanotto on HLBTIQ-pelaajien keskuudessa ollut paljolti positiivinen, mutta Dorian on saanut osakseen myös kritiikkiä. Osa pelaajista näkee Dorianin toistavan populaarikulttuurissa tarjottua stereotyyppistä kuvaa homoseksuaalisista miehistä ”prameina, flirttailevina ja yliseksuaalisina”, jotka ovat ”ylikiinnostuneita ulkoisesta olemuksestaan” (Pelurson 2018). Pelissä päähahmon seurueen muutkin hahmot kiinnittävät huomiota Dorianin näyttävään tyyliin. Pelaajat ovat huomanneet erityisesti Dorianin muhkeat viikset, jotka on yhdistetty Freddie Mercuryn ja Tom of Finlandin myötä syntyneeseen kuvaan viiksistä yhtenä homoseksuaalisuuden tunnusmerkeistä. (Pelurson 2018.)

Dorianin ulkoisen habituksen lisäksi keskustelua HLBTIQ-pelaajien keskuudessa on nostanut pelin tarjoama Dorianin oma juoni. Pelissä Dorianin isä ei hyväksy sitä, ettei tämä ole halukas avioitumaan naisen kanssa ja tuottamaan isälleen ja suvulleen jälkeläisiä. Isä on lopulta pyrkinyt ”parantamaan” poikansa taikuudella, joka kuulostaa reaalimaailmastamme tutulta niin kutsutulta eheytyshoidolta (ks. myös. Østby 2016, 318.

> Päähahmo: He [Dorianin isä] tried to change you?
> Dorian: Out of desperation. I wouldn't put on a show, marry the girl, keep everything unsavoury private and locked away. Selfish I suppose, not to want to spend my entire life screaming on the inside. He was going to do a blood magic ritual. Alter my mind. Make me… acceptable. I found out, I left. (*Dragon Age: Inquisition*)

Dorianin kotona siis ajatellaan, että homoseksuaalisuus on jotain, mistä voidaan tai mistä pitäisi parantua. Dorian on näin ollen lähtenyt suvaitsemattomasta kodistaan ja päätynyt auttamaan pelin

https://doi.org/10.21435/tl.279

päähahmoa. Pelaajan tehtäväksi tuleekin valintansa mukaan joko korjata Dorianin ja tämän isän välit, jättää ne ennalleen tai rikkoa ne lopullisesti. Pelaajille pettymystä on tuottanut se, että Dorianin juoni liittyy niin vahvasti tämän seksuaalisuuteen. Pelurson kuitenkin huomauttaa, ettei Dorianin tarina ole pohjimmiltaan se stereotyyppisin. Dorian ei esimerkiksi koskaan puhu niin sanotusti kaapista ulos tulemisen vaikeudesta eikä hänen isänsä välttämättä vastusta niinkään Dorianin homoseksuaalisuutta vaan sitä, ettei Dorian tule jatkamaan sukuaan. (Pelurson 2018.)

Suhtautuminen Dorianin seksuaaliseen suuntautumiseen tulee eteen myös pelaajalle itselleen, kun pelaajalle annetaan vapaus tyrmätä Dorianin puheet tämän kertoessa homoseksuaalisuudestaan. Vaikka Dorianin tarina olisikin populaarikulttuurille tyypillinen, videopeleissä seksuaalivähemmistöjen representaatio on jälkijunassa. Niinpä jo se, että pelissä on Dorianin homoseksuaalisuuteen liittyvä juoni, on äärimmäisen arvokasta. (Østby 2016, 316–319.) Dorianin stereotyyppiseltä kuulostava juoni ei myöskään tee siitä reaalimaailmassa vähemmän todellista, ja parhaimmillaan Dorian voikin olla voimakas ja samaistuttava hahmo (Pelurson 2018).

Dragon Age: Inquisition -pelissä on toinenkin seksuaalivähemmistöön kuuluva mieshahmo, Iron Bull, joka on romanssivaihtoehto päähahmon sukupuolesta riippumatta. Iron Bull on vain *Dragon Age* -pelimaailmassa esiintyvää qunari-rotua, jonka myötä hän on ulkomuodoltaan äärimmäisen stereotyyppisen maskuliininen: hän on pitkä, valtavan lihaksikas, kulkee useimmiten paidatta yläosanaan vain nahkaremmejä, käyttää aseenaan valtavia kirveitä tai miekkoja ja puhuu hyvin möreällä äänellä. Kaiken kukkuraksi qunareille tyypillisesti hänellä on päässään suuret sarvet.

Dragon Age: Inquisition -pelissä keskeisinä hahmoina olevat Dorian ja Iron Bull liittyvät myös toiseen videopeleille harvinaiseen sisältöön: miesten välisen intohimon kuvaukseen. Tämä näkyy toki myös pelaajan hahmon ja Dorianin tai Iron Bullin välisessä romanssissa, mutta se voi näkyä myös silloin, jos päähahmo ei ole kummankaan kanssa suhteessa. Tällöin Dorian ja Iron Bull aloittavat suhteen keskenään. Tämä tosin selviää pelaajalle ja pelin

https://doi.org/10.21435/tl.279

päähahmolle vain tietyissä olosuhteissa. Jos nämä olosuhteet täyttyvät, kaksi sivuhahmoa käyvät muun muassa seuraavan keskustelun, jossa viitataan hahmojen viettävän öitä yhdessä:

> IRON BULL: So, Dorian, about last night...
> DORIAN: (Sighs.) Discretion isn't your thing, is it?
> IRON BULL: Three times! Also, do you want your silky underthings back, or did you leave those like a token?
> IRON BULL: Or... wait, did you "forget" them so you'd have an excuse to come back? You sly dog!
> DORIAN: If you choose to leave your door unlocked like a savage, I may or may not come.
> IRON BULL: Speak for yourself.
> (*Dragon Age: Inquisition.*)

Vaikka näiden kahden miehen väliset keskustelut saattavat jäädä kokonaan pelaajalta huomaamatta tai kokematta, miesten välisen halun kuvaaminen on yleisesti kovin heteronormatiivisissa videopeleissä harvinaista ja siksi merkittävää. (Østby 2016, 321–322.) Dorianin ja Iron Bullin välinen suhde uhmaa heteronormatiivisia käsityksiä siitä, kuka saa rakastaa ketäkin. Dorian ja Iron Bull ovatkin siirtyneet elämään omaa elämäänsä fanitaiteessa. Pariskunnalla on fanien keskuudessa oma nimikin: *Adoribull* (Pelurson 2018).

Hirveä sulhanen

Jos pelaaja valitsee *Dragon Age: Inquisition* -pelissä romanssin Iron Bullin kanssa, pelaajalle selviää, että seksuaalinen kanssakäyminen Iron Bullin kanssa on BDSM-painotteista. Koska pelissä ei eksplisiittisesti näytetä seksiä, pelaaja noukkii tietonsa Iron Bullin mieltymyksiä käsittelevistä vihjeistä. Iron Bullin ja päähahmon välinen romanssi voi olla verrattavissa suositun paranormaalin romanttisen kirjallisuuden tarjoamaan teemaan toiseutetun seksin ulkoistamisesta yliluonnollisille hahmoille. Paranormaalin romanttisen kirjallisuuden luomat maailmat sisältävät fantastisia teemoja, kuten aikamatkustusta, taikuutta tai yliluonnollisia olentoja, esimerkiksi

https://doi.org/10.21435/tl.279

vampyyreja tai ihmissusia. Romanttista ja seksuaalista kanssakäymistä niissä on nimenomaan ihmisen ja jonkin yliluonnollisen hahmon välillä. Ehkä klassisin esimerkki tästä ovat populaarikulttuurin versiot Kaunotar ja hirviö -ihmesadusta, jonka lopussa hirveä hirviö kesytetään rakkauden voimalla hurmaavaksi prinssiksi. (Lee 2008).

Normatiivinen käsitys ihanteellisesta seksistä ei sisällä valta-asetelmia tai mitään, minkä ajatellaan aiheuttavan kipua, häpeää tai muita negatiiviseksi oletettuja aistimuksia. Vaikka BDSM on valtavirtaistumassa, kuten esimerkiksi *Fifty Shades* -kirjasarja osoittaa, sen ajatellaan kuitenkin olevan jotain muuta kuin niin sanottua "normaalia" seksiä, ja näin ollen se on toiseutettua. (Bauer 2014.) Ei siis ole yllättävää, että normatiivisista seksikäsityksistä poikkeavat mieltymykset on *Dragon Age: Inquisition* -pelissäkin annettu nimenomaan ulkoisesti hirviön merkit täyttävälle Iron Bullille. Paranormaalissa romanttisessa kirjallisuudessa yliluonnollisen kumppanin kautta voidaan käsitellä romantiikalle mahdottomia teemoja, kuten esimerkiksi seksuaalista väkivaltaa. (Lee 2008.) Suostumuksen käsite voi paranormaalissa romanttisessa kirjallisuudessa olla kyseenalainen, mutta Iron Bullin kohdalla suostumuksen käsite on pelaajalle selkein merkki seksin BDSM-painotteisuudesta, ja myös siitä, että olemuksestaan huolimatta Iron Bull on lempeä kumppani.

Kun pelaaja etenee romanssissaan Iron Bullin kanssa siihen pisteeseen, että seksi tulee vaihtoehdoksi, Iron Bull tarkistaa useaan kertaan onko päähahmo todella valmis siihen.

> IRON BULL: So, listen. I've caught the hints. I get what you're saying. You want to ride the Bull. Can't say I blame you. But I'm not sure you know what you're asking. Not sure if you're ready for it.
> PÄÄHAHMO: Oh, I'm ready for it.
> IRON BULL: See, you say that, but… you *really* don't know what that means.
> (*Dragon Age: Inquisition.*)

Iron Bullin kommenttien myötä on selvää, että seksissä hänen kanssaan on jotain erityistä ja että päähahmolla on myös lupa perääntyä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Päähahmon pitää yhteensä kolme kertaa suostua seksiin ennen kuin sitä lähdetään harrastamaan. (Østby 2016, 388–390.) Siinä, missä paranormaali romanttinen kirjallisuus saattaa toteuttaa lukijansa fantasioita, *Dragon Age: Inquisition* -pelin BDSM viittaa reaalimaailman käytäntöihin.

Qunarina Iron Bullin suhtautuminen seksiin on hyvin käytännönläheistä. Se on vain kasuaali toimenpide, joka hoidetaan tarpeen tullessa asiaan vihkiytyneiden seksiä tarjoavien qunarien luona pois. Iron Bull kuvailee tätä kuin se olisi parantajalla käymistä. Jos häneltä kysyy, onko hän koskaan rakastellut "koko ruumillaan ja sielullaan", vastauksesta selviää, että rakastelu on Iron Bullille vieras käsite: "I don't know. One time they used this thing called the saartoh nehrappan. It's leather-wrapped rod harness. That wasn't really my soul." (*Dragon Age: Inquisition*.) Iron Bullille on vierasta omaan kulttuuriimme kiinteästi kuuluva ajatus rakkaudesta ja seksistä tiiviisti yhteenkuuluvina. Iron Bullin näkemyksen toiseutta korostetaan vielä sillä, että qunari-kulttuuria ei pelissä suosita tai suositella. (Østby 2016, 294–295.)

Päähahmon ja Iron Bullin välisessä suhteessa kohtaavat siis kaksi toisilleen tuntematonta kulttuuria. Päähahmo tuo suhteeseen mukanaan Iron Bullille vieraan romanttisen rakkauden ja Iron Bull päähahmolle vieraita käytänteitä seksuaalisessa kanssakäymisessä. Siinä missä Iron Bull on ehkä dominoiva sängyssä, päähahmo on dominoiva rakkaudessa. Pelaajan pitää tehdä töitä sen eteen, että saa romantiikkaa vierastavan Iron Bullin rakastumaan päähahmoonsa. Paranormaali romanttinen kirjallisuus ei haasta heteronormatiivisen rakkauden ja romantiikan sääntöjä vaan paranormaaliudesta huolimatta lopussa heteromies ja heteronainen saavat onnellisesti toisensa. (Lee 2008.) Kun pelaaja on suorittanut tarpeeksi monta romanssiin liittyvää tehtävää, päätyvät Iron Bull ja päähahmo monogaamiseen suhteeseen, vaikka sellainen ei ole Iron Bullin kulttuurissa tavallista. Romanssi Iron Bullin kanssa noudattaa siis sitä normatiivista romanttisen rakkauden kaavaa, jossa lopputuloksena on kahden rakastavaisen muodostama toisiinsa yksinoikeudellinen suhde. Normatiiviseen suhteeseen päädyttyään Iron Bull

https://doi.org/10.21435/tl.279

ei kuitenkaan menetä normeista poikkeavaa seksuaalisuuttaan (ks. myös. Østby 2016, 395–396).

Huomionarvoisinta Iron Bullissa on kuitenkin se, että romanssijuoni etenee samalla tavalla riippumatta siitä, mitä sukupuolta päähahmo on. Iron Bull rakastuu ja päähahmo on hänen kanssaan seksisuhteessa – *rides the bull* – oli päähahmo sitten nainen tai mies. Iron Bull suhtautuu avoimesti seksuaalisuuden lisäksi sukupuolen moninaisuuteen: hänellä on konstailematon suhde lähipiirinsä transsukupuoliseen henkilöön. *Dragon Age: Inquisition* on saanut vuonna 2015 GLAAD-mediapalkinnon sen monipuolisesta seksuaalisuuden ja sukupuolen kuvauksesta. Virallisesti videopelit ovat olleet GLAAD-palkintokategoria vasta vuodesta 2019, mutta *Dragon Age: Inquisition* ansaitsi erityismaininnan jo aikaisemmin. Perusteluissaan GLAAD nostaa esiin erityisesti panseksuaalin Iron Bullin, joka osoittaa, että ”klassinen, maskuliininen videopelien arkkityyppi ja progressiivinen ajattelu ihmisluonnosta eivät sulje toisiaan pois” (GLAAD 2014).

Kohti inklusiivisempaa sisältöä

Dragon Age -pelisarja ja erityisesti sen viimeisin osa ei ole poikkeuksellinen valtavirtapeli vain siksi, koska siinä on sisältörikkaita naishahmoja ja HLBTIQ-hahmoja, vaan myös koska se käsittelee näitä hahmoja tavalla, joka ei jää videopeleille ominaisiin stereotypioihin. Kukin tarkasteluun nostamastani kolmesta sivuhahmosta rikkoo omalla tavallaan sukupuolelle ja seksuaalisuudelle asetettuja normeja.

Flemeth muuttuu ensimmäisen *Dragon Age* -pelin jälkeen koruttomasta vanhuksesta stereotyyppisen seksikkääksi naiseksi. Flemethin hahmo tekee siis näkymättömästä näkyvää tavalla, joka rikkoo ikään ja ulkonäköön videopeleissä liitettyjä normeja. Flemeth ei istu videopeleissä ikääntyneille naisille annettuun näkymättömään rooliin eikä nuorille naisille osoitettuun vaateeseen täydellisestä normatiivisten kauneusihanteiden täyttämisestä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Dorian on videopeleissä ensimmäisiä HLBTIQ-hahmoja, jolla on pelissä keskeinen rooli. Dorian on merkityksellinen myös siksi, ettei pelaaja pysty välttämään hänen seksuaalisuuttaan. Vaikka pelaaja ei romanssia Dorianin kanssa haluaisikaan, ei Dorianin homoseksuaalisuus jää pelaajalle epäselväksi. Vaikka Iron Bull ei ole HLBTIQ-hahmo yhtä selkeästi kuin Dorian, hänkin on avoimen asenteensa vuoksi peleissä harvinainen hahmo. Kuten GLAAD-järjestö palkintoperusteluissaan ilmaisi, Iron Bull haastaa normatiiviset käsitykset maskuliinisuudesta.

Viimeisin *Dragon Age* -peli on ilmestynyt vuonna 2014, ja tämän jälkeenkin videopeleissä on tapahtunut pieniä muutoksia kohti inklusiivisempaa pelisisältöä. Pelit, joiden keskiössä on naishahmoja tai HLBTIQ-sisältöä, voivat olla myös taloudellisesti todella tuottoisia. Yksi tuoreimpia HLBTIQ-hahmoja sisältävä peli on niin kriitikoiden kuin pelaajien rakastaman apokalyptisen *Last of Us* (2013) -zombiepelin lisäosa *Last of Us: Left Behind* (2014), joka kertoo pääpelin juonta edeltävistä tapahtumista. *Left Behind* -pelin pääosassa on *Last of Us* -pelin keskeisessä sivuosassa ollut tyttö, Ellie, joka osoittautuu pelin edetessä HLBTIQ-hahmoksi. Pelissä Ellie viettää ystävänsä Rileyn kanssa tavallista teini-ikäisen elämää hassutellessaan tämän kanssa pitkin ostoskeskusta. Pelin puolivälin jälkeen käy ilmi, että hahmot ovat myös romanttisessa suhteessa keskenään. Ellien ja Rileyn suhde on pelijuonen keskiössä, mikä on AAA-luokan pelille erityisen harvinaista. (ks. Sipocz 2018.)

Edellä mainitsin, että naispäähahmoja oli ollut vuosina 2015–2019 julkaistuissa suurten julkaisijoiden peleissä parhaimmillaan 9 % vuosittain. Vuonna 2020 tämä prosenttiluku oli 18, joten määrä on hetkessä noussut (*Wired* 15.10.2020). Vaikka kasvu olisikin väliaikainen, on uusissa peleissä ainakin yksi tervetullut esimerkki videopelien kehittyvästä naiskuvan ja sukupuolen- ja seksuaalisuuden kuvauksen tarjonnasta – *Last of Us II* (2020). Sen pääosaan on nostettu pelin lisäosasta tuttu Ellie: nuori, niin sanotusti tavallisen näköinen, seksuaalivähemmistöön kuuluva nainen. Videopeleille poikkeuksellisesti pelin HLBTIQ-sisältö ei ole vapaaehtoista.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kun luvun alussa viittasin arvostelupommittamiseen, yksi vedenjakajana toiminut peli oli juuri kyseinen *Last of Us II*. Tämä valtavan suosion saavuttaneen ensimmäisen osan jatko-osa arvostelupommitettiin heti ilmestymisensä alkutunneilla – ennen kuin kukaan pelaaja olisi ehtinyt edes pelata peliä loppuun. Verrattuna siihen, kuinka hyvän arvion ammattikriitikot pelille antoivat (ja kuinka palkittu peli on), pelaajien antama arvio laski sen surkeaksi. Pelaajat kritisoivat erityisesti pelin juonta, joka oli vuotanut julkisuuteen jo ennen pelin ilmestymistä, mutta pelin sisältämät sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvat hahmot olivat myös valitettavan usein arvostelun kohteena. Arvostelupommittaminen ei myöskään ollut ainoa keino, jota itsensä väärin kohdelluksi kokeneet pelisarjan fanit – tai jotkut pelaajat ylipäätään – käyttivät, vaan pelin tekijät saivat myös tappouhkauksia. (ks. esim. *Collider* 19.6.2021.) Kaikesta tästä huolimatta *Last of Us II* on Playstation-pelikonsolin kaikkien aikojen kolmanneksi myydyin peli Yhdysvalloissa (*Video Games Chronicle* 16.7.2020).

Joskus hyvinkin kovaäänisestä vastustuksesta huolimatta pelaajakunta ja erityisesti ydinpelaajat ovat osoittaneet olevansa avoimempia ja valmiimpia muutokselle kuin mitä on oletettu. Dorian, Iron Bull, Flemeth ja Ellie ovatkin esimerkkejä siitä, että myös valtavirtapeleissä, joita pelaavat miljoonat ihmiset, voidaan rikkoa sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liitettyjä normeja – yksi peli kerrallaan.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lähteet ja kirjallisuus

Pelit

Dragon Age: Origins. Kehittänyt BioWare, julkaissut Electronic Arts 2009.
Dragon Age II. Kehittänyt BioWare, julkaissut Electronic Arts 2011.
Dragon Age: Inquisition. Kehittänyt BioWare, julkaissut Electronic Arts 2014.

Verkkolähteet

Collider. Dave Trumbore. 19.6.2021: 'The Last of Us: Part II': One Year Later and the Worst Takes Still Remain. https://collider.com/last-of-us-2-controversy-explained/. Viitattu 27.4.2022.

Dragon Age Wiki. https://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon_Age_Wiki. Viitattu 11.2.2021.

Forbes. Paul Tassi 21.6.2020: 'The Last Of Us Part 2' Is Getting Predictably User Score Bombed On Metacritic. https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/06/21/the-last-of-us-part-2-is-getting-predictably-user-score-bombed-on-metacritic/. Viitattu 27.4.2022.

Kane, Matt 2014: 2014's most intriguing LGBT characters. – *GLAAD* 22.12.2014. https://www.glaad.org/blog/2014s-most-intriguing-lgbt-characters. Viitattu 14.1.2019.

PinkNews. Lily Wakefield. 6.6.2020: The Last of Us Part II director sent 'transphobic, homophobic, anti-Semitic' abuse in response to controversial sequel. https://www.pinknews.co.uk/2020/07/06/the-last-of-us-part-2-ii-director-neil-druckmann-abuse-abby-anti-semitic-transgender-transphobic. Viitattu 14.2.2021.

Sarkeesian, Anita 2013–2017: Tropes vs. Women in video Games. Videosarja Feminist Frequency -sivustolla. https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games. Viitattu 27.11.2020.

Video Games Chronicle. Andy Robinson. 16.7.2020: The Last of Us 2 is now PlayStation's third highest-grossing game ever in the US. https://www.videogameschronicle.com/news/the-last-of-us-2-is-now-playstations-third-highest-grossing-game-ever-in-the-us/. Viitattu 27.12.2020.

Video Game Sales Wiki: Tomb Raider. https://vgsales.fandom.com/wiki/Tomb_Raider. Viitattu 11.2.2021.

Wired. Anita Sarkeesian ja Carolyn Petit. 15.10.2020: More Video Games Featured Women This Year. Will It Last? https://www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3/. Viitattu 27.11.2020.

YouTube. DanaDuchy 11.1.2015. Dorian Romance (all scenes) | Dragon Age: Inquisition. https://www.youtube.com/watch?v=8OF3Cu5A8rc. Viitattu 30.9.2019.

https://doi.org/10.21435/tl.279

YouTube. DanaDuchy 1.2.2015. Last Resort of Good Men (all options) | Dragon Age: Inquisition. https://www.youtube.com/watch?v=c-Q6sl5_qBQ. Viitattu 30.9.2019.

YouTube: Urosh Uchiha Novakovic 24.2.2011. Dragon Age 2 Flemeth ½. https://www.youtube.com/watch?v=RXHvR5RRm6M. Viitattu 25.11.2020

Kirjallisuus

Bauer, Robin 2014: *Queer BDSM Intimacies. Critical Consent and Pushing Boundaries*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Cote, Amanda 2020: *Gaming Sexism. Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York: New York University Press.

Engelbrecht, Janine 2020: The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider. – *The International Journal of Computer Game Research* 20 (3). http://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht. Viitattu 3.2.2021.

Fisher, Howard 2015: Sexy, Dangerous – and Ignored: An In-depth Review of the Representation of Women in Select Vide Game Magazines. – *Games and culture*. 10 (6), 551–570.

Han, Hye-Won 2014: Characterization of Female Protagonists in Video Games: A Focus on Lara Croft. – *Asian journal of women's studies* 20 (3), 27–49.

Heron, Michael, Pauline Belford ja Ayse Goker 2014: Sexism in the Circuitry: Female Participation in Male-Dominated Popular Computer Culture. – *SIGCAS Computers & Society* 44 (4), 18–29.

James, E. L. 2012: Fifty Shades of Grey. 1st Vintage Books ed. New York: Vintage Books.

Jansz, Jeroen ja Raynel G. Martis 2007: The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. – *Sex Roles* 56, 141–148.

Juul, Jesper 2009: *A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.

Kang, Yowei ja Kenneth Yang 2018: The Representation (or the Lack of) of Same-Sex Realtionships in Digital Games. Teoksessa Harper, Todd – Adams, Meghan Blythe – Taylor, Nicholas (toim.) *Queerness in Play*. Cham: Springer, 57–79.

Kennedy, Helen 2002: Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. – *The International Journal of Computer Game Research* 2 (2). http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/. Viitattu 3.2.2021.

Kinnunen, Jari, Milla Tuomela ja Frans Mäyrä 2022: *Pelaajabarometri 2022. Kohti uutta normaalia.* Tampere: Tampereen yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3.

Lassila, Hanna-Kaisa 2019: Sammakoita ja sankareita: Dragon Age -pelisarjan miesmaagit ihmesatuhahmoina. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto.

Lee, Linda J. 2008: Guilty Pleasures: Readig Romance Novels as Reworked Fairy Tales. – *Marvels & Tales* 22 (1), 52–66.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Lynch, Teresa, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel ja Niki Fritz 2016: Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. – *Journal of Communication* 66, 564–584.

MacCallum-Stewart, Esther 2014: ”Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives. – *The International Journal of Computer Game Research* 14 (2). http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart. Viitattu 3.2.2021.

Massanari, Adrienne 2017: #Gamergate and The Fappening: How Reddit's Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures. – *New Media & Society* 19 (3), 329–346.

McDonald, Heidi 2015: Romance in Games: What It Is, How It Is, and How Developers Can Improve It. – *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2 (2), 32–63.

Mejia, Robert ja Barbara LeSavoy 2018: The Sexual Politics of Vide Game Graphics. Teoksessa Gray, Kishonna – Voorhees, Gerald – Vodden, Emma (toim.) *Feminism in Play*. Cham: Springer, 83–101.

Patterson, Christopher B. 2015: Role-Playing the Multiculturalist Umpire: Loyalty and War in BioWare's Mass Effect Series. – *Games and culture* 10 (3), 207–228.

Pelurson, Gaspard 2018: Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus. *The International Journal of Computer Game Research* 18 (1). http://gamestudies.org/1801/articles/gaspard_pelurson. Viitattu 3.2.2021.

Shaw, Adrienne 2009: Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. – *Games and culture* 4 (3), 228–253.

Shaw, Adrienne ja Elizaveta Friesem 2016: Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender,and Queer Content in Digital Games. – *International Journal of Communication* 10, 3877–3889.

Shaw, Adrienne, Evan W. Lauteria, Hocheol Yang, Christopher J. Persaud ja Alayna M. Cole 2019: Counting Queerness in Games: Trends in LGBTQ Digital Game Representation, 1985–2005. – *International Journal of Communication* 13, 1544–1569.

Sipocz, Daniel 2018: Affliction or Affection: The Inclusion of a Same-Sex Relationship in the Last of Us. Teoksessa Harper, Todd – Adams, Meghan Blythe – Taylor, Nicholas (toim.) *Queerness in Play*. Cham: Springer, 81–96.

Summers, Alicia ja Monica Miller 2014: From Damsels in Distress to Sexy Superheroes: How the Portrayal of Sexism in Video Game Magazines Has Changed in the Last Twenty Years. – *Feminist media studies* 14 (6), 1028–1040.

Toma, Elisabeta 2015: Powerful Elderly Characters in Video Games: Flemeth of Dragon Age. – *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6 (2), 51–65.

Østby, Kim Johansen 2016: *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the Video Game Series Mass Effect and Dragon Age.* Oslo: Oslon yliopisto. http://urn.nb.no/URN:NBN:no-58062.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Jälkisanat – kulttuurinen katse muuttuu

Kaarina Koski
https://orcid.org/0000-0001-6096-8820

Tässä teoksessa on käsitelty nykyaikaisia omaehtoisen kulttuurin muotoja ja niiden kehitystä, käsitteellisiä ongelmia, vaihtuvia merkityksenantoja, uudenlaisia genrejä ja omaehtoisen ilmaisun kiinteää suhdetta yhteisöihin, maailman tapahtumiin, kaupalliseen tuotantoon ja teknologiaan. Kirjan johdanto valottaa kansanperinteen ja kaupallisen tuotannon välisen suhteen taustoja ja esittelee keskeisiä termejä ja näkökulmia. Temaattiset osiot I–III lähestyvät omaehtoista kulttuuria kulttuurisen kierrätyksen ja luovuuden, performanssien sekä vernakulaarin ja kaupallisen välisen vuorovaikutuksen tulokulmista. Nämä teemat kuuluvat tiiviisti yhteen: kulttuurin sirkulaatio yhdistää usein vernakulaaria ja kaupallista tuotantoa, ja kulttuuristen aihelmien luovaan muuttamiseen ja yhdistelyyn liittyy myös ongelmia ja katkoksia. Sellaisia ovat esimerkiksi taloudelliset tai identiteettipoliittiset kiistat oikeudesta hyödyntää ja tulkita muiden kulttuuria.

Kulttuuri kiertää performansseina, jotka voivat olla teoksia, arki-ilmaisusta erottuvia esityksiä tai arjessa omaa identiteettiä ja arvoja toteuttavia tekoja. Kirjan toisessa osiossa performansseja on tarkasteltu yhdessä tunteiden kanssa. Vuorovaikutuksen ja tunneyhteyden luominen esittäjän ja yleisön välille performanssissa toteutuu varsin eri tavoin erilaisissa tilanteissa. Stand up -koomikko hyödyntää lavapersoonaansa ja retorisia keinoja luodakseen yleisön kanssa hetkellisiä, intensiivisiä kosketuspintoja tunnereaktioineen. Rap-muusikko tuottaa ja muovaa pitkäkestoisemmin yhteisöllisiä tunnekokemuksia ja identiteettiä suhteessa omaan paikallisyhteisöönsä. TikTok-videoiden tekijät puolestaan heijastavat omaa somepersoonaansa alustakohtaiseen rekisteriin

https://doi.org/10.21435/tl.279

ja pyrkivät luomaan samastuttavia julkaisuja. Kaikissa näissä on kuitenkin kysymys esiintyjäroolista, jossa ilmaisuja ja sosiaalista todellisuutta tuotetaan.

Vernakulaarin ja kaupallisen välisen vuorovaikutuksen teema näkyy selvimmin kautta koko kirjan. Institutionaalisen ja omaehtoisen sekoittuminen on jo peruslähtökohta kaupallista teknologiaa hyödyntävälle omaehtoiselle kulttuurille, elokuvista tuttujen kuvastojen kierrättämiselle, videopelien pelaamiselle tai osallistumiselle ohjattuun toimintaan kuten metsäjoogaan. Tämän vuorovaikutuksen käsittelyssä eniten huomiota saavat yleensä tekijyys ja tekijänoikeudet sekä aihelmien lainaaminen ja yhdistely. Teoksemme lopussa esille tulee myös muunlaisia näkökohtia. Omaehtoisen kulttuurisen ilmaisun ja kaupallisen tuotannon toimintamekanismien erilaisuus vaikuttaa siihen, millaisiksi tuotteet tai käytännöt voivat muodostua. Esimerkiksi creepypastan kohdalla tulee ilmeiseksi, että omaehtoisella kauhukerronnalla on orgaaninen, tiivis ja osallistava suhde arkitodellisuuteen, kun taas tuotteeksi kehystettynä se menettää elävän luonteensa ja kivettyy. Jakolinjat eivät välttämättä aina kulje omaehtoisen ja kaupallisen tai käyttäjän ja tuottajan välillä. Pelikulttuureissa eri tahojen välinen neuvottelu tuotannon kategorioista tai sisällöistä voi pyrkiä sovittamaan yhteen erilaisia intressejä.

Näissä jälkisanoissa nostan esille vielä kolme keskeistä 2000-luvun kansankulttuuria läpäisevää teemaa: ensinnäkin koko ajan kulttuurisessa kierrossa läsnä olevan muutoksen ja pysyvyyden, toiseksi yhteisöt ja identiteetit ja kolmanneksi vernakulaarin ja sen hybridisyyden, joka on olennainen näkökulma omaehtoiseen kulttuuriin.

Muutos ja pysyvyys

Kansanperinne 2.0 on pysäytyskuva 2020-luvun alusta, mutta sen tavoitteena on opastaa ymmärtämään ja tulkitsemaan vastaavia ilmiöitä uusissa ja muuttuvissa muodoissaan myös tulevaisuudessa

https://doi.org/10.21435/tl.279

– tai katsomaan myös menneisyyteen tuoreemman linssin läpi. Teos on kirjoitettu 2020-luvun alkupuolella, jolloin koronapandemian ensimmäiset aallot ovat pyyhkäisseet sivilisaatiomme yli ja rokotekriittisyydestä on tullut kansanterveyteen vaikuttava tekijä. Euroopan kaupungeissa pidetään mielenosoituksia koronarajoituksia ja -rokotuksia vastaan. Kahvipöydissä keskustellaan, onko mahdollista vai ei, että kännykkäsi kuuntelee keskusteluja ja mainostaa sinulle kohta sitä, mistä juuri juttelit. Aivotutkijat varoittelevat sosiaalisen median ja työelämän hektisyyden heikentävän suorituskykyä ja hyvinvointia. Uutiset kertovat pyrkimyksestä talouskasvuun ja hillityistä toimista ilmastonmuutoksen pysäyttämiseksi. Mediassa kiistellään vähemmistöjen syrjinnästä ja syrjivien sanojen käytöstä. Tällaiseen maailmaan kirja on tehty, ja olemme tietoisia siitä, että moni asia on pian toisin.

Edellinen oman aikansa kulttuuria folkloristiikan näkökulmasta esittelevä kokoelma, Eeva-Liisa Kinnusen, Kaarina Kosken, Riikka Penttilän ja Minttu Pietilän *Vitsistä videoon. Uusia kirjoituksia nykyperinteestä* ilmestyi SKS:n kustantamana vuonna 1996. Siitä on kauan, mutta erityistä on, että teos ilmestyi juuri ennen kotitietokoneiden ja kaupallisten verkkoyhteyksien yleistymistä. Se on siis ajalta ennen sosiaalista mediaa tai edes sähköpostilla lähetettyjä pilakuvia – ajalta, jolloin valtaosa vapaa-ajan viestinnästä ja itseilmaisusta todellakin oli suullista. Teoksessa (tarkemmin sanoen sivulla 25) mainitaan kyllä tietoverkko mahdollisena perinteen olomuotona tulevaisuudessa. Vaikka internetin keskusteluryhmiä oli jo tuolloin olemassa, ne olivat suurten pönttötietokoneiden äärellä kyhjöttävän pienen piirin harraste, jossa ei nähty vielä kulttuurista ulottuvuutta. *Vitsistä videoon* -teoksessa uusinta teknologiaa omaehtoisen kulttuurin kentällä edustavat valokopiokone ja videonauhuri. Jälkikäteen tiedämme, että sosiaalisen median myötä tilanne muuttui rajusti muutamassa vuodessa. Teoksen luottavaisesti esittelemä ”nykyaika” oli äkkiä ohi.

Julkaistessamme teosta *Kansanperinne 2.0* mietimme, millaisia muutoksia omaehtoiseen kulttuuriin voisi lähitulevaisuudessa olla

https://doi.org/10.21435/tl.279

tulossa. Mobiililaitteisiin tulee todennäköisesti uusia sovelluksia, joiden myötä sosiaaliseen mediaan kehittyy uusia genrejä ja käytäntöjä. Syntyy varmasti uusia trendejä, uusia television ja suoratoistopalveluiden suosikkisarjoja sekä uusia muoti-ilmiöitä. Mutta ehkä edessä on myös yllättäviä muutoksia. Omaehtoisen ja ammattimaisen kulttuurin tuotanto saattaa järjestyä kokonaan uudella tavalla. Tekoälysovellukset voivat kehittyä luovan ilmaisun välineiksi ja jokin uusi teknologia, ehkä lisätyn todellisuuden ja älylasien käyttö, voi lyödä läpi ja luoda täysin uusia vernakulaareja käytäntöjä. Tai ehkäpä nuorempi polvi toteaakin mobiililaitteiden saaneen liikaa valtaa elämässään, kieltäytyy viriketulvasta ja lakkaa kokonaan käyttämästä digitaalista teknologiaa vapaa-ajallaan. Uusien aatteellisten tai teknisten virtausten myötä monet juuri nyt keskeiset kulttuuri-ilmiöt saattavat menettää merkityksensä. Osa tämän kirjan luvuista voi yhtäkkiä vanhentua merkittävästi. Emme vain osaa ennustaa, mikä tai mitkä.

Yhteisö ja identiteetti

Omaehtoisessa kulttuurissa tai folkloressa on paljon pysyvää, vaikka maailma ja viestintäkanavat muuttuvat. Yhteisöllisyys on sen tärkeä ominaisuus riippumatta siitä, ovatko yhteisömme kiinteitä ryhmiä vai nykyajalle tyypillisiä vaihtuvia ja hajanaisia verkostoja. Silläkään ei ole merkitystä, tapaavatko ihmiset toisiaan kasvotusten vai ollaanko tuttujen ja tuntemattomienkin kanssa yhteydessä digitaalisesti. Vuorovaikutus tapahtuu tavalla, jonka osallistujat kokevat luontevaksi ja helpoksi. Yhteisyys syntyy siitä, että ryhmällä on jaettua tietoa ja yhteisiä ilmaisun kaavoja, symboleita ja käytäntöjä, jotka sen jäsenet kokevat omikseen ja joita he osaavat hyödyntää ja tulkita. Etäisyyksistä huolimatta jaettujen kuvastojen käyttö ja samastumispinnat luovat yhteisyyden kokemusta. Sitä syntyy vuoropuhelussa, jonka repliikkejä voivat olla omat versiot samasta ilmiöstä kuten kauhukertomuksesta, videohaasteesta tai

https://doi.org/10.21435/tl.279

meemistä. Sen voi kokea myös stand up -keikan yleisön yhteisessä naurunremakassa, samaa kohdetta fanittavien kertomuksissa tai samanhenkisen ihmisen TikTok-videoita katsoessa – ja keskustellessa niiden parhaista paloista muiden osallistujien kanssa joko verkossa tai kasvokkain. Jokainen osallistuu tavallaan: esiintymällä, kommentoimalla tai vain olemalla läsnä.

Osallistuminen on oman sosiaalisen identiteetin luomista ja esittämistä, sen performatiivi. Yksilöt valitsevat, millaisten ryhmien, vaikuttajien, trendien tai tyylilajien yhteydessä he haluavat esittää oman panoksensa, olipa se vaikka vain kommentti tai tykkäys. Yhteisten kulttuuristen kaavojen kuten genrejen tai esteettisten arvojen noudattaminen ilmaisee joukkoon kuulumista ja samalla vahvistaa näitä käytäntöjä. Vernakulaarit ilmaisun kaavat ja käytännöt kuitenkin muuttuvat jatkuvasti. Osallistujat venyttävät ja muokkaavat niitä tuodessaan esille yksilöllistä luovuuttaan ja omaa näkemystään. Käytännöt ja kaavat saavat vaikutteita populaarikulttuurin uusista tuulista tai sopeutuvat paikallisiin tarpeisiin. Ne muuttuvat myös, kun käyttöön tulee uusia viestinnän teknologioita ja sovelluksia – toisin sanoen lähes koko ajan. Vernakulaareja rekistereitä uudistetaan myös, kun halutaan tehdä eroa toisiin ryhmiin. Eroja luodaan poikkeamalla odotuksenmukaisista lähtökohdista ja luomalla toisenlaisia käytäntöjä ja toisenlaista estetiikkaa. Etenkin toiseuden kokemus suhteessa valtavirtaan synnyttää erilaisuuttaan korostavia alakulttuureita. Robert Glenn Howard on kuvaillut vernakulaaria erillisyyden esittämisenä suhteessa instituutioihin. Se on kuitenkin monissa tapauksissa myös erillisyyden esittämistä suhteessa valtavirtaiseen vernakulaariin: cisihmisiin, ”normoihin”, kantasuomalaisiin tai yleistäen siihen tavallisten ihmisten joukkoon, jolta puuttuu oma poikkeavuuden kokemus tai erityinen maailmankatsomus. Omaehtoisen kulttuurin muodot ovat moninaisia: toiset ovat valtavirtaisempia, toiset ryhmät taas haluavat ilmaista vahvemmin omaa identiteettiään ja erottautua muista.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Vernakulaari ja hybridisyys

Kulttuurin omaehtoisuus tai kansanomaisuus on liukuva käsite. Voidaankin kysyä, onko omaehtoisuus niin olennainen määre, että sitä on tarkasteltava erikseen. Eikö kaikki suurelle yleisölle suunnattu ole populaaria, olipa se kaupallisesti tuotettua tai itse tehtyä? Englannin termi *popular culture* toimiikin näin etenkin brittiläisessä historian ja kulttuurin tutkimuksessa, jossa se kattaa myös folkloren. Suomeen *populaarikulttuuri*-termi tuli kansainvälisten vaikutteiden mukana, se rinnastui kaupalliseen massakulttuuriin ja koettiin kansankulttuurin vastakohdaksi. Vaikka asiaa ei enää nähdä niin, omaehtoisen kulttuurin logiikka poikkeaa kaupallisesta ja sitä on syytä tarkastella erilaisista näkökulmista kuin kaupallista – joskin suhteessa siihen. Kansanomaisen tarkastelu on myös periaatteellinen valinta, jolloin annetaan ääni niille, joilla ei välttämättä ole valtaa. Eurooppalaisessa folkloristiikassa rajaa vedettiin ensin rahvaan ja eliitin välille, ja sen jälkeen rajattiin kansanomaisen ulkopuolelle kaupalliset ja poliittiset tarkoitusperät. Nykyään valtakysymykset ovat monimutkaistuneet, ja suurella yleisöllä voi olla valtaa esimerkiksi valintojensa ja ostopäätöstensä välityksellä. Omaehtoista kulttuuria lähestytään toimintana, jota ei harjoiteta institutionaalisen toimijan roolissa vaan yhteisön jäsenenä. Kyse on sekä asemasta että asenteesta: Esiintyykö toimija yhtenä meistä kollektiivisessa prosessissa, joka on avoin kaikille osallistujille? Vai ovatko vaikuttimena ensisijaisesti instituution taloudelliset, aatteelliset tai hallinnolliset intressit? Paljastava on myös suhde tekijyyteen: suojataanko tuotanto lainmukaisin tekijänoikeuksin vai ovatko kuvastot ryhmän yhteistä omaisuutta? Kaikkien näiden kysymysten osalta toimijuus on usein hybridistä.

Vernakulaarin hybridisyys eli sen sekoittuminen institutionaalisen kanssa näkyy monella taholla. Sosiaalisessa mediassa ero tavallisen käyttäjän ja ammattimaisen somevaikuttajan välillä on liukuva. Tietokonepelaamisella ja meemien tekemiselläkin voi nykyään ansaita elantoaan. Sanailun taitajat kuten räppärit tai stand up -koomikot voivat olla harrastajia, ammattilaisia tai jotain siltä väliltä.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Fanitoiminta perustuu suoraan kaupallisiin tuotteisiin, ja fanifiktion piiristä nousee edelleen bestsellereitä ja elokuvia. Täsmällisiä rajoja kansankulttuurin ja ammattimaisen kulttuurin välillä ei ole; on vain liukumoita ja vuorovaikutusta. Rajanvetojen sijaan tarkastelemme päällekkäisyyksiä, kosketuspintoja, tulkintoja ja prosesseja. Tämä teos on niiden pysäytyskuva 2020-luvun alusta ja samalla kehotus tarkastella näiden prosessien kehitystä uusiin suuntiin.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Kirjoittajat

FM Tero Ahlgren on folkloristiikan väitöskirjatutkija Turun yliopiston historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitoksella.
https://orcid.org/0000-0002-4859-8115

FT Tuomas Hovi toimii folkloristiikan ma. yliopisto-opettajana Turun yliopistossa.
https://orcid.org/0000-0001-7574-7799

FT Kaarina Koski on folkloristiikan ja kansanuskontutkimuksen dosentti Helsingin ja Turun yliopistoissa. Hän toimii vapaana tutkijana ja tietokirjailijana.
https://orcid.org/0000-0001-6096-8820

FM Hanna-Kaisa Lassila on folkloristiikan väitöskirjatutkija Turun yliopiston historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitoksella.
https://orcid.org/0000-0002-5149-4237

FT Antti Lindfors on Suomen Akatemian tutkijatohtori Helsingin yliopiston kulttuurien osastolla.
https://orcid.org/0000-0002-9681-8047

FT, MuM Heidi Henriikka Mäkelä toimii post doc -tutkijana folkloristiikan oppialalla Helsingin yliopistossa.
https://orcid.org/0000-0001-5372-9290

https://doi.org/10.21435/tl.279

FM Toni Saarinen on väitöskirjatutkija Helsingin yliopiston historian ja kulttuuriperinnön tohtoriohjelmassa.

https://orcid.org/0000-0001-7944-0903.

FM Annukka Saaristo on väitöskirjatutkija Helsingin yliopiston humanistisen tiedekunnan historian ja kulttuuriperinnön tohtoriohjelmassa.

https://orcid.orc/0000-0003-1227-2524

FT Jukka Vahlo toimii tutkimuspäällikkönä Turun yliopiston Kauppakorkeakoulun Centre for Collaborative Research CCR -yksikössä ja tutkijatohtorina Jyväskylän yliopiston musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella.

https://orcid.org/0000-0001-5835-5945

https://doi.org/10.21435/tl.279

Abstract

Folk tradition 2.0. Immersions into vernacular culture in the 21st century

In the 21st century, vernacular tradition has been emerging updated, hybridized forms. The increased availability of digital devices and resources has diminished the gap between professional production and folk culture. Digital technology and commercial productions have merged with grassroots practices, local identities, and personal expression. This book introduces analytical views of contemporary folklore as vernacular meaning-making and performance in interaction with digital technology and commercial productions. It focuses on various genres, such as internet memes, local rap music, video games, creepypasta, and stand-up performances. Central themes featured in the analyses include accelerated cultural circulation and reinterpretations, questions surrounding ownership and appropriation, technological agency, and the performance of cultural and personal identities.

https://doi.org/10.21435/tl.279

Asiahakemisto

aihetunniste 31, 94, 120, 227–228, 230, 236–237, 245–246, 249–252
algoritmit 29–31, 42, 229, 235–236, 243

cosplay 69, 73, 74, 300
creepypasta (määritelmä) 264–265, 291–292

digikauhu 265, 291–292, 293

esitys ks. performanssi

faattisuus 206–208, 213, 218, 230, 250, 252
fanikulttuurit 21, 28–29, 39, 69–75
fanifiktio 21, 68, 73–77, 266, 285, 300, 354, 369
slash, femslash 74, 77
folklore 7, 14, 19–20, 31–32, 34, 61–63, 70–71, 81, 85, 102, 105, 235, 283–284, 286, 288, 300
määritelmä 7, 14, 61, 235
suhde populaarikulttuuriin 19–20, 39–40, 61–64, 67, 71, 85, 368
folkloreski 286, 288, 292

genre 32–33, 104, 126, 304–307, 325, 328–330

hauntologia 277–279
henkisyys 137–138, 152–154, 159
progressiivinen henkisyys 138, 152
hybridi media 28–29, 31

identiteetti 34–35, 38, 232–233
sosiaalinen identiteetti 38, 226, 238, 242, 244

jooga 135–139, 144–145, 152, 155

kalevalaisuus 134, 136–137, 140–141, 149–150, 157–163
kehollisuus 143–144, 151–157
kotiseutu 175–176, 189, 191–196
kulttuurinen omiminen/appropriaatio 62, 77–84, 86, 121–122

laji ks. genre
luonto 138–139, 146, 150–151, 157

meemi
määritelmä 94, 99, 102, 114, 125–126
meemiteoria 11–12, 96–97, 101–102, 289–290
metsä 145–147, 149–151, 160–161, 163
muinaisuus 140–141, 156–163

https://doi.org/10.21435/tl.279

nostalgia 160, 272–273
nykytarinat 63–64, 264, 287–290

omaehtoisuus (määritelmä) 300
osallistuva käänne 21–25
ostensio 66, 276, 287

paikallisuus 7, 15, 94, 173, 175, 181–182, 189–196
pelit
pelikulttuurit 300, 322–323, 335, 338–339
pelikulttuurien sukupuolittuneisuus 47, 335–337, 339, 341, 346
performanssi 42, 176–178, 231–232
performatiivisuus 42–43, 156, 232–233, 242–244, 252
perinne 7–14, 280, 286-287

rap 79–80, 173–174, 178–179; 187–188 ks. myös suomiräp

seksuaalisuus 153–154, 181, 183–184, 192–193, 244–247, 335, 337, 340, 349–359
sirkulaatio 39–41, 64–65, 67, 104, 141
sukupuoliroolit, sukupuolinormit 152, 161, 231–233, 242–245, 247, 335–337, 340–349, 351, 357, 359
suomiräp 173–174, 178–180, 188–189 ks. myös rap

tekijänoikeudet 28–29, 75–76, 105–106, 121–122, 283, 286
teknologian toimijuus 24, 26, 42–43, 108, 226, 234–235, 251
toteuttaminen ks. ostensio
tulkintayhteisö 36–38
turismi 68, 70, 82, 85

vernakulaari
määritelmä 14–16, 75, 233, 299
v. appropriaatio 106
v. auktoriteetti 17–18, 122, 174, 180, 189, 203, 233
v:n hybridisyys 16, 67, 226, 234, 281, 368
alisteinen v. 15, 184
yleinen v. 15, 233
v. rekisteri 16–17, 33, 121–122, 125, 233, 239, 250–252
v. verkosto 17, 24, 26–27, 233

yhteisyys 10, 26, 34–35, 102, 233, 248, 366
yhteisöllisyys 14, 30–31, 34–35, 38, 72–73, 75, 122, 173–174, 184, 366

https://doi.org/10.21435/tl.279